Lilian Victorino

Dilemas do pós-modernismo na cultura de massa

Dilemas do pós-modernismo na cultura de massa

LILIAN VICTORINO

DILEMAS DO PÓS-MODERNISMO NA CULTURA DE MASSA

Direitos de publicação reservados à:
Fundação Editora da UNESP (FEU)

Praça da Sé, 108
01001-900 – São Paulo – SP
Tel.: (0xx11) 3242-7171
Fax: (0xx11) 3242-7172
www.editoraunesp.com.br
feu@editora.unesp.br

CIP – Brasil. Catalogação na fonte
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ

L698d

Victorino, Lilian
Dilemas do pós-modernismo na cultura de massa / Lilian Victorino. São Paulo: Editora Unesp, 2012.

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-393-0379-3

1. Cinema – Aspectos sociais. 2. Cultura popular. 3. Pós-modernismo. I. Título.

12-9352 CDD: 791.43658
CDU: 791.43

Este livro é publicado pelo projeto Edição de Textos de Docentes e
Pós-Graduados da UNESP – Pró-Reitoria de Pós-Graduação
da UNESP (PROPG) / Fundação Editora da UNESP (FEU)

Editora afiliada:

Aos meus filhos Caroline e Gilberto

Agradecimentos

À professora Célia Tolentino (FFC-Unesp) pela orientação segura e criteriosa, amizade, generosidade, e por ter sido fundamental desde o início da minha trajetória acadêmica.

Aos professores Arlenice de Almeida (EFLCH-Unifesp), Paulo Menezes (FFLCH-USP) e Sinésio Bueno (FFC-Unesp) por terem acompanhado e avaliado este trabalho, contribuindo de modo decisivo para sua realização. Aos funcionários e professores da Unesp, *campus* de Marília, por proporcionarem um ambiente acolhedor e a infraestrutura necessária para os dias de trabalho.

À Fundação de Amparo à Pesquisa de Estado de São Paulo (Fapesp) pelo financiamento concedido à pesquisa.

A todos os membros do Grupo de Estudos de Cinema e Literatura "Baleia na Rede" por compartilharem pesquisas, bibliografias, amizade e os melhores momentos desse período. Em especial, à Elisângela Santos e Odirlei Dias Pereira (*in memoriam*).

"A política mais importante é a que fazemos com os olhos"

Wim Wenders

"A ficção nunca mais será um espelho estendido ao futuro, mas realucinação desesperada do passado"

Jean Baudrillard

Sumário

Prefácio
Aprendendo com a ficção científica

Este livro nasceu de uma dissertação de mestrado que, já naquele formato, manifestava a intenção de sua autora: escrever um texto que fosse útil ao professor de sociologia do ensino fundamental e médio. Aqui, o leitor encontrará três obras do chamado cinema de ficção científica, daquelas que tiveram uma imensa bilheteria e que são exibidas *ad nauseam* pelas tevês abertas, pois em princípio são filmes de "puro" entretenimento. É a chamada cultura de massa, aquela produzida sem intenção de instruir, discutir ou debater temas e questões de nosso tempo. Para que as obras tenham sucesso, é importante que apostem no terreno social e moral conhecidos, que reafirmem valores tradicionais e que tragam as novidades científicas de formas palatáveis e completamente inofensivas. Não importa muito a fórmula, pois o gênero aceita a aventura, o romance, o policial, o explorador de novas galáxias etc. Dito isso, o leitor poderia perguntar: então, o que há de educativo neste tipo de obra que valha a pena usá-la em sala de aula?

É essa a importância deste título: tomando o ensinamento de Walter Benjamim, que nos sugere a importância de "escovar" as obras a contrapelo (o teórico alemão sugeria esse procedimento para a análise da História), mostra ao leitor os nexos pouco claros à primeira vista do que chamamos de terreno social no qual as obras se constroem. Absorvendo a perspectiva da crítica dialética, além de mostrar aspectos do

conteúdo, dos discursos aparentes, colocará em evidência as questões da forma, traduzindo o conteúdo profundo, ou os pontos de vista, que norteiam a construção destas obras ou, se quisermos, destes discursos acerca do real. Nesse sentido, toda obra de cultura produz sentidos, explicações, projeções, questões sobre seu tempo social que ao crítico cabe desvendar, como propõe Fredric Jameson, teórico estadunidense com quem dialoga privilegiadamente.

Escrito propositalmente com muita clareza, mas não por isso com menor profundidade teórica e analítica, o texto de Lilian Victorino estuda e decodifica os projetos políticos dos filmes *O homem bicentenário*, *Eu, Robô* e *Inteligência artificial (I. A.)* e demonstra o saldo de uma questão importantíssima para nosso tempo: os robôs desses filmes são máquinas humanizadas que, ao adquirirem autonomia, evidenciam o máximo de nossa adesão à mercadoria, levando-nos a esquecer suas cabeças mecânicas a ponto de estabelecermos com elas relações afetivas, amorosas e até familiares. Como a autora observa com pertinência, amar aos robôs é a fetichização máxima da mercadoria, disfarçada em seu caráter de coisa vivificada, por ter mais atributos humanos do que qualquer outro objeto já produzido. E quando esquecemos dessa particularidade fundamental, caímos na armadilha da emoção ao vermos, por exemplo, o boneco biônico, o Pinóquio do terceiro milênio, sofrer por falta de amor materno.

E é importante dizer que não é um apriorismo que informa as análises deste livro. O leitor verá que os filmes estão em primeiro plano, o debate é feito rigorosamente a partir da análise de cada cena e do saldo final delas no conjunto de cada obra. É da melhor crítica acadêmica que se faz este trabalho que, com certeza, constitui uma importante ferramenta para o ensino do olhar neste mundo saturado de imagens. E se o filme é um discurso acerca da "realidade", uma forma de conhecê-la ou de pensar a respeito dela, ao espectador cabe a tarefa de decodificar esse ponto de vista. E além de divertirem-se com homens bicentenários, policiais robôs, gigolôs e doces meninos biônicos, perceberem que com eles somos colocados em um terreno sociológico com o qual, muitas vezes, na perspectiva política explícita, nem mesmo concordamos.

Mas ainda há outro dado importante que vale a pena salientar neste trabalho: como leitora de Fredric Jameson, nossa autora lembra que, mesmo na manifestação artística mais massificada ou comercial, é possível encontrar questões importantes para pensar o mundo moderno e as formas de entendimento da vida que, frequentemente, anseiam por um sentido da relação entre homem e natureza, entre homem e tempo histórico. E é nessa intersecção que habita a migalha de esperança de uma vida não alienada, a ponto de dar às obras de cultura sua dimensão de necessidade, de conferidora de sentido, de coisa que restaura a relação de totalidade, ainda que, repetimos, na forma de utopia, vigente na cultura de massa. Talvez, atrás do boneco mecânico que anseia por um colo materno, haja a sensação de que o individualismo exacerbado de nosso tempo destrói até os mínimos laços de afeto e solidariedade. Não é a máquina que chora, mas, à contrapelo, nós é que lamentamos o fim dos laços que nos vincula ao mundo e aos outros, em nome da plena satisfação imediata de nossos desejos, cada dia mais falaciosamente resolvidos no mundo do consumo.

Célia Tolentino

Apresentação

Este livro dedica-se à discussão comparativa de três obras cinematográficas de ficção científica bem conhecidas do público brasileiro: *O homem bicentenário* (1999), *Inteligência artificial* (2002) e *Eu, Robô* (2005). São filmes produzidos pelos estúdios de Hollywood num hiato histórico de seis anos e estão unidos pelo discurso comum acerca da utilização de recursos técnico-científicos para a transformação do corpo humano. Esses filmes apresentam ao público questões bioéticas ligadas às pesquisas nas áreas de robótica, sistemas operacionais, criogenia, eugenia, bioengenharia, biotecnologia e seus usos em seres humanos.

Ao analisar a forma e o conteúdo das cenas escolhidas, observamos de que modo os filmes levam discursos científicos ao conhecimento popular, bem como os valores ou ideologias que norteiam o pensamento social nas narrativas. Importa entender não apenas qual história o filme conta, mas sobretudo como essa história é apresentada. Para isso é preciso refletir sobre as cenas, fruto de escolhas das equipes de produção, para que os filmes enquanto discursos sejam transmitidos numa determinada ordem de coisas no espaço e no tempo vivido pelas personagens. Portanto, é por meio da análise de imagens, diálogos, ritmo, fotografia, sons e músicas, tempo, figurinos, personagens, posicionamento de câmera, montagem de cenas, cores das cenas que se encerra a configuração social em cada narrativa e, além disso, destacam-

-se as relações dos filmes entre si, entre outros filmes na história do cinema e com as referências histórico-sociais.

Tendo em vista o poder de difusão da indústria cultural hollywoodiana, tecnicamente organizada e bem financiada, acredito que os filmes escolhidos apresentam dilemas e saídas para os conflitos a partir da configuração de um universo fictício que não pretende ser duplo ou espelho do real e, contudo, possuem a capacidade de se colocarem como se assim fossem e auxiliam a problematizar a realidade. Ver e refletir sobre as imagens são os pontos de partida para recontar as histórias apresentadas pelos filmes e problematizar aquilo que pode passar despercebido por estar a muito tempo naturalizado aos olhos, acostumados com os produtos da indústria cinematográfica.

Assim, a análise da obra de cultura, neste caso específico do cinema, apresenta um material riquíssimo para a compreensão do social, visto que a análise desse universo quanto mais distante nos parece da vida diária, mais rica pode ser num nível experimental. Problematizar a respeito do que pode parecer natural para os espectadores é a intenção deste trabalho.

Introdução: pós-modernismo na ficção científica de Hollywood

> *Desfazer o pós-moderno homeopaticamente pelos métodos do pós-modernismo: buscar a dissolução do pastiche através dos instrumentos do próprio pastiche; reconquistar um sentido histórico genuíno através dos instrumentos que são substitutivos da história.*
>
> Fredric Jameson[1]

Os três filmes de ficção científica escolhidos para esta análise – *O homem bicentenário* (EUA, 1999), *Inteligência artificial* (EUA, 2001) e *Eu, Robô* (EUA, 2004) –estão situados num contexto histórico denominado pós-modernista, contexto esse que está no centro das discussões de alguns autores que procuraram mapear e distinguir a possibilidade de o atual momento histórico ser considerado pós-moderno ou pós-modernista.

A lista de fenômenos para um conjunto de transformações que poderiam ser consideradas pós-modernas é tão extensa quanto a dos

1 Cf. introdução de Ana Lúcia A. Gazolla, "Fredric Jameson: uma epistemologia ativista" (Jameson, 1994, p.7).

teóricos que se propuseram discuti-las. Entre eles, citamos Hassan (1988), Giddens (1991), Huyssens (1991), Japiassú e Marcondes (1996), Anderson (1999), Hutcheon (1988), Connor (1993); Harvey (2004), Eagleton (1998), Hall (2003), Jameson (1995, 2000). Entretanto, é consenso entre esses autores, aos quais, num primeiro momento, esta pesquisa se alinha, que ambos os termos, pós-modernidade e pós-modernismo, circulam em torno de transformações nas formas artísticas como a arquitetura, a literatura e o cinema. Posteriormente, o termo pós-moderno passa a incluir outra diversidade de fenômenos culturais como a música, o vídeo, a pintura e os discursos teóricos, religiosos e até político-econômicos.

Embora ocorram transformações culturais, sobretudo se forem comparados modernismo e pós-modernismo, todas estão atreladas ao modo de produção capitalista, considerado moderno. Portanto, não seria possível justificar o uso do termo pós-modernidade no sentido de um novo modo de organização social produtiva, como pensado por Lyotard (1990).

Na tentativa de estabelecer uma *Poética do pós-modernismo*, considerado como um fenômeno cultural atual, Linda Hutcheon (1988, p.16) afirma que a cultura pós-moderna "não pode escapar ao envolvimento das tendências econômicas (capitalismo recente) e ideologias (humanismo liberal) de seu tempo" de modo que não existe ruptura com a modernidade, mas a metamorfose de fenômenos que são profundamente modernos.

Neste livro, os termos pós-modernismo e pós-moderno dirão respeito às transformações culturais que falam daquilo que Jameson (1984, p.136) tratou de "fenômenos pós-modernos" como sendo "uma tendência cultural dominante", e essa tendência pode ser dominante pelo menos na escala de alcance do mundo capitalista cuja produção cultural "tornou-se integrada à produção de mercadorias [...] com um ritmo de *turn over* cada vez maior [o que] atribui uma posição e uma função estrutural cada vez mais essenciais à inovação estética e ao experimentalismo" (Jameson, 2000, p.30).

Jameson (idem, p.13) trata o pós-moderno como um conceito que envolve periodização, é uma "tentativa de pensar historicamente o

presente em uma época que já esqueceu como pensar dessa maneira". A pista para se captar o pós-moderno está na cultura, que sofreu uma imensa dilatação de sua esfera transformada em mercadoria. Seu sintoma privilegiado é a perda da historicidade e a "modificação sistêmica do próprio capitalismo" (ibidem, p.16).

O pós-modernismo tem como alguns de seus elementos constitutivos a falta de profundidade, que pode ser observada tanto na "teoria" contemporânea como em toda a cultura da imagem e do simulacro, dos quais a ficção científica aqui analisada faz parte. O pós-modernismo pode ser distinguido como um período em que a produção estética estaria cada vez mais integrada à produção das mercadorias em geral, como se fossem duas faces da mesma moeda. Segundo Jameson (2000), é uma produção autorreferencial, chamada pelo autor de "esquizofrênica" devido à perda de referenciais históricos, o que torna o conteúdo de tais produtos "um amontoado de significantes distintos e não relacionados."[2] Esse importante elemento constitutivo do pós-moderno, a falta de profundidade, pode ser observado tanto na "teoria" contemporânea como em toda a cultura da imagem e do simulacro, dos quais a ficção científica aqui analisada faz parte. Diversos elementos que sinalizam essa espécie de dilatação da esfera cultural sobre as demais formas de organização social estão imersos em todo este livro e virão à tona na trama das imagens analisadas.

A partir dessas considerações, retomamos nosso ponto de partida, que é o cinema, para dizer que optamos por esses filmes de ficção científica devido à sua notoriedade comercial e ao seu apelo popular, uma vez que, além de terem sido sucessos de bilheteria, continuam a ser transmitidos com frequência tanto na tevê aberta quanto nas tevês a cabo no Brasil e em outros países.

2 Usando a terminologia de Lacan acerca da esquizofrenia, não como diagnóstico, mas como "modelo estético sugestivo", Jameson (2000, p.53) afirma que se para Lacan a esquizofrenia está relacionada com a ruptura na cadeia dos significantes, isto é, as séries sintagmáticas encadeadas de significantes que constituem um enunciado ou um significado, o conteúdo da produção cultural pós-moderna seria esquizofrênico devido à quebra nas cadeias de significação "sob a forma de um amontoado de significantes distintos e não relacionados".

Este critério de escolha da amostra fílmica é baseado na obra do teórico seminal da sociologia do cinema Pierre Sorlin (1985), que pontua a importância de se analisar filmes que obtiveram êxito comercial por indicarem a quantidade de público conquistado e pelas críticas e pelos debates promovidos.

Consideramos que os filmes escolhidos desempenham, acima de tudo, um papel ideológico, cuja dispersão de seus significados se dá em várias mídias; apesar de não fazermos um levantamento quantitativo das exibições, é comum observarmos transmissões dos filmes aqui estudados tanto na tevê aberta brasileira (como a Rede Globo) quanto nos canais a cabo (como os da Universal e da Fox), o que nos sugere a reverberação constante dessas obras pós-modernistas entre um grande número de espectadores.

Segundo Connor (1993), a ruptura pós-modernista no cinema ocorre no final da década de 1960. Esse autor sublinha que entre as principais características dos filmes considerados pós-modernos estão diferentes formas de pastiche ou multiplicidade estilística expressas em suas imagens. Jameson aponta que filmes pós-modernos apresentam uma "abordagem do presente através da linguagem artística do simulacro, ou do pastiche e do passado estereotípico" (Jameson, 2000, p.48), numa "superabundância de imagens" (idem, 1994, p.120). Harvey (2004) também destaca que os artefatos culturais do pós-moderno são muito variados, devido a seu ecletismo e sua anarquia de assuntos.

Dentre os filmes citados por esses autores, destacamos: *Brazil*, do diretor Terry Gilliam (EUA, 1985), *Star Wars*, de George Lucas (EUA, 1977), *Alien* (EUA, 1979) e o cultuado *Blade Runner* (EUA, 1992), ambos de Ridley Scott. Esses filmes são pós-modernos por apresentarem diferentes períodos históricos misturados com cenários futuristas e com figurinos e objetos arcaicos que parecem saídos dos anos 1930. "E a apresentação de um mundo dominado pelos computadores e pela automação avançada; computadores cujo formato arcaico e não confiabilidade sugerem que eles também pertencem aos anos 1930" (Connor, 1993, p.147).

O formato pós-moderno nesses filmes não sugere nenhum estilo dominante, ao contrário, preferem abolir a ideia de qualquer estilo

dominante ou gênero narrativo. Hutcheon (1988, p.21) entende que entre outras contradições tipicamente pós-modernas no cinema está a "coexistência de gêneros cinematográficos heterogêneos: a utopia fantástica e a sinistra distopia; a comédia-pastelão absurda e a tragédia [...]; a aventura romântica e o documentário político".

Ao falar dessa mistura de gêneros no contexto pós-modernista que se delineava e que fez parte da reestruturação do cinema de Hollywood nos anos de 1970, Antonio Costa (1987, p.134) aponta para um novo tipo de relação que o cinema trava com a história do cinema e da tradição dos gêneros: "uma relação que pode ser de nostalgia, de irônica revisão, de releitura, de repensamento, de regressão". Para Jameson (2000), filmes pós-modernos podem ser lidos como um duplo sintoma: eles nos mostram um inconsciente coletivo no processo de tentar identificar seu próprio presente, ao mesmo tempo em que eliminam o fracasso dessa tentativa, que parece reduzir-se à recombinação de vários estereótipos do passado, provavelmente manifestos nessa mistura de gêneros.

É nesse contexto que os EUA, por meio dos estúdios de Hollywood, ergueram-se como ícone da indústria cultural no final dos anos 1970 e início dos 1980 ao criarem os *blockbusters* que, a exemplo dos filmes escolhidos para esta análise, são filmes comerciais de alto orçamento que unem vários gêneros na tentativa de atingir faixas maiores de espectadores.[3] O termo *blockbuster* (arrasa-quarteirão) refere-se ao efeito produzido por esses filmes: o público estadunidense fazia filas imensas nos quarteirões dos cinemas, batendo recordes de bilheteria. Entre os primeiros filmes produzidos nessa linha estão:

> *Tubarão* (1975), primeiro título a arrecadar US$ 100 milhões só nos EUA, inaugurando a era dos supersucessos. *Star Wars* foi o maior dos anos 70. No fim dos anos 70 e início dos 80 eram, em geral, fantasias (*ET, o extraterrestre*, 1982 e *De volta para o futuro*, 1985) e nos 90 mais sombrios e violentos (*O exterminador do futuro2*; *O julgamento final*, 1991 e *Matrix*, 1999). (Bergan, 2007, p.465)

3 Veremos adiante que, na perspectiva de Adorno (1986), há um efeito regressivo em cada produto da indústria cultural, pois ela busca nivelar adultos e crianças num mesmo patamar intelectual.

Esta reestruturação do cinema de Hollywood ganhou força a partir de 1977, quando George Lucas lançou *Star Wars* (*Guerra nas Estrelas*), uma ficção científica com nuanças de romance, aventura, drama, comédia, suspense, numa estética do hiper-realismo com a "assunção de um horizonte visual em que é o excesso de evidência típica dos meios mecânicos a definir a nossa própria noção de realidade (Costa, 1987, p.139)". Desde então, esse fenômeno se radicaliza, pois "não só as fronteiras entre os gêneros se tornam menos precisas, mas sobretudo se impõem megagêneros que englobam, talvez camufladas, muitas características dos gêneros clássicos" (ibidem).

Conforme apontou Martins (2004, p.8), a denominação ficção científica teve origem nos EUA na segunda década do século XX a partir de Hugo Gernsback e se refere a "obras que transitam entre as projeções ficcionais sobre o desenvolvimento científico e tecnológico". Porém, antes da cunhagem do termo, já estavam em curso algumas produções de ficção científica que se tornaram clássicas do gênero. Para relembrar alguns filmes considerados clássicos da ficção científica, podemos citar os trabalhos seminais do francês George Méliès[4] com *A Lua a um metro* (1898), *Viagem à lua* (1902), *A estátua animada* (1903), *Vinte mil léguas submarinas* (1907), *A conquista do polo* (1912); filmes inspirados na literatura do visionário Júlio Verne e seus temas sobre exploração espacial e terrestre. Outro filme considerado clássico é *Paris, adormecida* (1925), de René Clair, ao mostrar um cientista louco que congela pessoas com um raio mágico, fruto de sua criação; também temos os clássicos do alemão Fritz Lang, *Metrópolis* (1927) e *A mulher na lua* (1929), cujos temas também incluíam inventos científicos

4 Considerado o primeiro cineasta associado à ideia de futuro e de tecnologia, George Méliès produziu mais de quinhentos filmes que, em geral, são de poucos minutos, porém são reconhecidamente os primeiros passos da ficção científica no cinema que estava em formação (cf. Marcolim, 2009). Segundo Vieira (2003, p.324): "Em seu conjunto o legado de Méliès nos introduz em um repertório básico da ficção científica, completo em suas imagens fantásticas e generosas em aparições, desaparições, truques e transformações de todos os tipos, que visualizaram, pela primeira vez em movimento e com realismo, viagens interplanetárias, monstros, selenitas, objetos futuristas".

(robôs) e explorações espaciais. Temos ainda as metáforas americanas sobre a Guerra Fria como *O dia em que a terra parou* (1951), do diretor Robert Wise, cujo robô alienígena exige dos terráqueos a destruição de armas nucleares, e *A guerra dos mundos* (1953), do diretor Byron Haskin, que narra a malograda invasão de marcianos no planeta Terra a fim de destruí-la – os invasores não resistem às nossas bactérias e acabam sucumbindo.

Especificamente sobre filmes de ficção científica que representam seres humanos, artificiais ou não, estão produções clássicas que são anteriores aos filmes norte-americanos, como por exemplo: *Homunculus* (Alemanha, 1916). Em seguida temos vários exemplos estadunidenses como *A ilha do doutor Moreau* (EUA, 1933), *O médico e o monstro* (EUA, 1920), *Frankenstein* (EUA, 1931) e *O homem invisível* (EUA, 1933). Nosso distanciamento histórico evidencia não apenas as transformações nas técnicas de produção desses filmes como também mostra a delimitação do gênero dentro de especulações sobre a ciência, que algumas vezes ganham tons de terror, como no filme de Frankenstein; porém, em geral, os temas dos filmes considerados clássicos eram bem delimitados se comparados aos *blockbusters* que surgem no final da década de 1970, quando as produções são reformuladas e caem as barreiras entre os gêneros fílmicos.

Nesse ínterim, a renovação da ficção científica se dá pelo filme catástrofe, cujo cenário metropolitano apocalíptico rompe com a brancura asséptica de filmes anteriores, como, por exemplo, *2001 – Uma odisseia no espaço* (EUA, 1968), de Stanley Kubrick. Mesmo sendo classificados como ficção científica, os filmes analisados aqui – *O homem bicentenário*, *Inteligência artificial* e *Eu, Robô* – podem ser inseridos nesse contexto de pós-modernismo, pois suas tramas, unidas pelas figuras dos robôs, não se atêm apenas a especulações tecnocientíficas como nos filmes clássicos, mas passeiam também pelo melodrama, pela aventura, pela fantasia, pelo romance, pela ação e pelo gênero policial, numa fusão de gêneros típica do pós-moderno, além de evocarem complexidades filosóficas como as sugeridas ao longo deste livro.

Se o propósito é o entretenimento como objeto mercantil, esta leitura entende que os *blockbusters* se sobressaem na ruptura pós-modernista

do cinema, visto que, além das transformações em nível estético, eles movem a esteira da cultura enquanto mercado: "O pós-modernismo é o consumo da própria produção de mercadorias como processo [...] é um mundo no qual a 'cultura' se tornou uma verdadeira 'segunda natureza'" (Jameson, 2000, p.13-4). E, nesse sentido, o cinema que é imagem e som constitui-se em mercadoria ainda mais rentável ao absorver essas transformações estéticas do contexto pós-modernista para o entretenimento comercial, em que cultura e mercado formam duas faces da mesma moeda na sociedade atual, e os *blockbusters* são referência dessas transformações. Isso quer dizer que, além do produto final, toda a produção fílmica será trazida nos DVDs como "extras", que por sua vez dão o aspecto mercantil ao ato de fazer o cinema. Nos conteúdos extras dos filmes comercializados em DVD, a equipe de produção ganha voz, e cada membro relata um pouco do seu trabalho.

Connor (1993) também considera que outro sintoma interessante no filme pós-moderno é o fim das fronteiras históricas entre a alta cultura e a cultura popular ou de massa. Jameson (1995) propõe que repensemos a oposição alta cultura *versus* cultura de massa de modo que a ênfase valorativa que a compõe e o sistema binário que utiliza (a suposta autonomia da alta cultura em oposição à cultura de massa degradada) sejam substituídos por uma abordagem histórica dialética desses fenômenos. Essa aproximação "exige que se leia a alta cultura e a cultura de massa como fenômenos objetivamente relacionados e dialeticamente interdependentes, como formas gêmeas e inseparáveis da fissão da produção estética sob o capitalismo" (Jameson, 1995, p.14).

Com isso, as premissas da cultura moderna foram desafiadas, bem como o caráter ímpar da arte, que era distinto na cultura popular e na de massas – o que pode ser considerado como um saldo positivo do pós-modernismo. Connor (1993) e Jameson (1995) consideram que esses filmes são marcados pelo paradoxo de evocar as complexidades da alta teoria em formatos acessíveis, de sucesso popular, tal como se vê em filmes impecavelmente pós-modernos como o cultuado *Blade Runner* (EUA, 1982). Contudo, nossa hipótese inicial é a de que seus sucessores de ficção científica aqui destacados – *O homem bicentenário*, *Inteligência artificial* e *Eu, Robô* –, ao fazerem parte da cultura pós-moderna,

também formulam questões relevantes para a sociedade atual, como veremos ao longo deste trabalho nos capítulos referentes a cada filme.

Neste livro, o uso do termo *massa* refere-se à quantidade de espectadores que esses produtos atingem graças aos avanços nos meios de difusão da imagem, que permitem estreias simultâneas em diversos países numa mesma noite, dando ocasião à essas narrativas e promovendo seu discurso entre um grande número de pessoas. Sobre essa discussão, Martins (2004) afirma que os meios de comunicação de massa se dirigem a um público difuso, formado por pessoas anônimas que vivem num mundo de interesses econômicos bem definidos. É um público heterogêneo em suas identidades culturais, porém homogêneo na recepção das produções da indústria cultural. Um público anônimo que pode estar cada vez mais destituído de voz na esfera pública e acaba por absorver o produto da indústria cultural, não raras as vezes, de maneira irrefletida, o que implica consequências que não podem passar despercebidas, como, por exemplo, a naturalização de históricas construções sociais, como os ideais de família, os valores morais, as formas de trabalho entre outras construções.

Pós-modernismo na cultura de massa

Falar de Hollywood e do cinema como um produto cultural é necessariamente falar de indústria cultural. A expressão indústria cultural foi empregada pela primeira vez no livro *Dialektik der Aufklärung*, publicado em 1947, em Amsterdã, por Max Horkheimer e Theodor Adorno. Pesquisadores da Escola de Frankfurt, esses autores críticos da sociedade contemporânea analisaram essa forma de cultura regida pela lógica da tecnologia e do mercado. Não apenas a forma como essa indústria se estrutura foi observada, mas também os efeitos ideológicos sobre seus consumidores.

Nessa perspectiva, Adorno apresentou um estudo sobre a televisão norte-americana intitulado *Mass culture: the popular arts in America*, que foi produzido em 1954. Ali este autor afirma que os meios de comunicação de massa não são apenas a somatória das ações que

apresentam ou das mensagens que por essas ações são irradiadas. Os meios de comunicação de massa "consistem em várias camadas de significados superpostos uma às outras, todas elas contribuindo para um efeito" (Adorno, 1994, p.103).

A originalidade de Adorno está em diagnosticar que a indústria cultural assimilou as formas industriais de produção e organização em favor da criação de seus produtos, visando obter o maior lucro possível, o que tornou essa instituição poderosa em vários níveis. Contudo, Adorno pontua que o termo indústria não deve ser tomado literalmente, visto que esse termo está mais afinado à ideia de estandardização da própria coisa – como o gênero *western* é entendido pelos espectadores – e à racionalização de técnicas de distribuição do que rigorosamente ao processo de produção. Evidencia-se, pois, que embora exista um processo de produção no setor central da indústria, com procedimentos técnicos, divisão do trabalho, maquinário, artistas etc., cada obra produzida busca formar-se como uma produção individual. Assim:

> Cada produto apresenta-se como individual; a individualidade mesma contribui para o fortalecimento da ideologia, na medida em que se desperta a ilusão de que o que é coisificado e mediatizado é um refúgio de imediatismo e de vida. Hoje, como sempre, a indústria cultural mantém-se "a serviço" das terceiras pessoas, e mantém sua afinidade com o superado processo de circulação do capital, que é o comércio, no qual tem origem. Essa ideologia apela sobretudo para o sistema das "estrelas", emprestado da arte individualista e da sua exploração comercial. Quanto mais desumanizada sua ação e conteúdo, mais ativa e bem-sucedida é a sua propaganda de personalidades supostamente grandes e o seu recurso ao tom meloso. (Adorno, 1986, p.95)

A partir de Adorno, o conceito de técnica na indústria cultural diz respeito à lógica interna de organização de seu produto e, veremos adiante, que essa indústria se desenvolveu a ponto de ser uma das maiores corporações dos Estados Unidos. Porém, ao mesmo tempo em que diz respeito à produção e à distribuição em massa de seus produtos, essa indústria buscar permanecer externa ao seu objeto. "A indústria cultural tem seu suporte ideológico no fato de que ela se exime

cuidadosamente de tirar todas as consequências de suas técnicas em seus produtos" (ibidem, p.95). Seria prova de ingenuidade subestimar a influência que essa indústria exerce sobre os homens, influência essa de que a própria indústria prefere se eximir.

Segundo Adorno, a indústria cultural difunde seu produto de maneira que ele desperte o fascínio no espectador em vários níveis psicológicos ao criar "produtos adaptados ao consumo das massas e que em grande medida determinam esse consumo" (ibidem, p.92). Em suas palavras:

> Provavelmente todos os vários níveis nos meios de massa envolvem todos os mecanismos do consciente e do inconsciente enfatizados pela psicanálise. A diferença entre o conteúdo de superfície – a mensagem manifesta do material televisionado – e seu significado oculto geralmente é marcado e mais ou menos nítido. A rígida superposição de várias camadas provavelmente é um dos traços pelos quais os meios de massa podem ser distinguidos dos produtos integrados da arte autônoma, na qual as várias camadas estão mais entrelaçadas. O pleno efeito do material sobre o espectador não pode ser estudado sem consideração pelos significados ocultos juntamente com o significado manifesto. (Adorno, 1994, p.103)

A partir dessas considerações de Adorno, foi importante orientar este trabalho na direção das manifestações do discurso fílmico no cinema que estão à espera de decodificação no que se refere aos seus efeitos sobre o espectador. É interessante destacar que a indústria cultural expõe modelos de comportamento, porém não expõe apenas aquilo que considera desejável e louvável; expõe também comportamentos indesejados, para que esses comportamentos produzam atração do espectador pelos personagens que atuam dentro dos códigos de conduta considerados adequados.

Em outro texto intitulado "Notas sobre o filme", publicado em 1967, Adorno (1993, p.103) afirma que:

> [...] há justapostos no filme diferentes camadas de modelos de comportamento, isso implica então que os modelos oficiais pretendidos, a ideologia fornecida pela indústria, não precisariam ser automaticamente aquilo que

> acaba penetrando no espectador [...] os modelos oficiais estão recobertos por modelos não oficiais, que providenciam a atração e que, em termos de intenção seriam colocados fora de curso pelos modelos oficiais.

Adorno nos previne contra as tentativas de reduzir a indústria cultural a uma coisa menor, o que poderia afastar muitos pesquisadores desse tipo de produção ao considerá-la ruim por definição. Ele afirma que essa indústria não deve ser vista como "a arte dos consumidores" ou como "a arte mais baixa de todos os tempos", pois, em suas palavras, isso soa tão falso como a ideologia da ideologia. Nesse sentido, ao estudar justamente os filmes da indústria cultural, muitas vezes depreciada pela crítica acadêmica, tentamos fugir do lugar comum que carimba essa cultura como sendo algo *menor*, o que poderia contribuir para desresponsabilizá-la de seus efeitos. Conforme adverte Adorno (ibidem, p.106-7):

> Já não vale mais nada a equiparação da indústria cultural com a arte mais baixa de todos os tempos. Um momento de racionalidade marca a indústria cultural, um momento de planejada reprodução do grosseiro, que certamente não faltou na arte primeva de nível mais baixo, mas que também não era sua lei calculável [...] é preciso combater a tese da arte dos consumidores. Ela configura a relação entre a arte e a sua recepção de um modo estático – harmônico, segundo o modelo, em si dúbio, da oferta e da procura. Assim como a arte não pode ser concebida sem relação com o espírito objetivo de sua época, tampouco ela pode, porém, ser concebida sem aquele momento que o ultrapassa. A acomodação aos consumidores – algo que prefere declarar-se como "humanidade" – não é economicamente nada mais que a técnica de espoliá-los. No plano artístico, isso significa desistir de qualquer intervenção no grosso caldo do idioma corrente, e com isso, também na consciência reificada do público.

O poder dessa indústria estrutura-se na sua organização e concentração econômica e administrativa, de maneira que integra seus consumidores graças às constantes atualizações técnicas e à grande publicidade em torno de seus produtos. Isso implica que o consumidor seja objeto de Hollywood, dessa "fábrica dos sonhos" e da constante

naturalização daquilo que é histórico, daquilo que é socialmente construído, como são, por exemplo, os padrões de conduta, de pensamento, de formas de ver e sentir, enfim, de organização social em tudo aquilo que muitas vezes por serem considerados tão óbvios, tão familiares, são esquecidos e não problematizados. E vale a pena lembrar que até mesmo o que nos parece óbvio deve ser lembrado e explicado, pois as ideias que os produtos da indústria cultural inculcam em seus consumidores "são sempre as do *status quo*" (ibidem, p.96). Além disso, outros dilemas menos evidentes serão trazidos à tona naquilo que os filmes suscitam dentro das complexidades da teoria pós-moderna, com seus dilemas intrínsecos e extrínsecos. Para Adorno (1986, p.96), é preciso refletir sobre a "legitimação objetiva" da indústria cultural pelo público; isso significa levá-la criticamente à sério e "não se curvar diante de seu monopólio" (ibidem).

Por mais que Adorno seja considerado um crítico pessimista,[5] que mantém o tom de ênfase valorativa em suas análises – o que certamente se deve às características de seu contexto moderno –, seu pensamento é importante para pensar os mecanismos de manipulação, diversão e degradação reconhecidamente atuantes na cultura de massa e na mídia. Esta, por sua vez, produz e dissemina ideias que "são aceitas sem objeção, sem análise, renunciando à dialética, mesmo quando elas não pertencem substancialmente a nenhum daqueles que estão sob sua influência" (Adorno, 1986, p.97). Os produtos da indústria cultural referem-se à ordem estabelecida sem olhar para sua determinação histórica concreta, difundem normas sem justificá-las concretamente, pois qualquer tipo de fundamento é rejeitado por essa indústria. Deve-

5 Em se tratando do terreno pós-modernista, alguns limites situam o pensamento de Adorno no final do modernismo. Perry Anderson (1999, p.124) relata essa questão ao falar do pensamento de Jameson e de Adorno em relação à análise da indústria cultural. Segundo Anderson, o pensamento de Adorno pode ser entendido como um "legado dialético da fase final do modernismo". Por seu turno, "Jameson é explícito nesse ponto: 'o modernismo de Adorno impossibilita a assimilação no jogo aleatório livre da textualidade pós-moderna, o que quer dizer que uma certa noção de verdade ainda está em jogo nessas questões verbais ou formais', e que seu exemplo perdura mesmo no que tem de mais provocativo".

-se aceitar algo porque é assim que todos pensam: "As elucubrações da indústria cultural não são nem regras para uma vida feliz nem uma nova arte da responsabilidade moral, mas exortações a conformar-se naquilo atrás do qual estão interesses poderosos" (ibidem, p.98).

Todavia, consideramos que Adorno deve ser resgatado neste trabalho crítico da atual produção cultural pós-moderna, visto que o próprio Jameson (apud Anderson, 1999, p.124), diante daquilo que chamou de "imobilismo de seus contemporâneos" em analisar politicamente as obras culturais, retoma os trabalhos de Adorno afirmando que "a bile de Adorno é um alegre antídoto e um corrosivo solvente na superfície do 'que é'" (ibidem).

Após essas considerações fundamentais para situar aquilo que entendemos sobre cultura de massa e indústria cultural, faremos um sobrevoo de reconhecimento de um aspecto desse conceito, o de indústria cultural, informado por Adorno, na contemporaneidade dos filmes escolhidos. Vejamos um pouco mais sobre a atualidade da indústria cultural no cinema internacionalmente conhecido como hollywoodiano.

A indústria cultural por excelência: Hollywood

Ao falar de Hollywood enquanto indústria cultural por excelência, procura-se mais informar sua força política que potencializa a atuação global de seu discurso do que discutir os mecanismos internos dessa produção como um campo fechado de produção, distribuição e recepção.

É de conhecimento público que a distribuição em massa de filmes norte-americanos não é um fenômeno recente, pois desde a primeira metade do século XX esses filmes são produzidos e distribuídos em escala cada vez mais global. A indústria de cinema norte-americana, internacionalmente conhecida como Hollywood, sempre procurou atingir o mercado externo para aumentar os lucros de seus produtos. A despeito de todo o avanço tecnológico com a introdução no mercado de novos canais comerciais (como tevês a cabo ou via satélite, *video cassette recorders* e *digital video discs*), Hollywood viu seu mercado

prosperar e incorporar todas essas inovações para aumentar as vendas de seus produtos culturais. Chega ser indiscutível que Hollywood domina os mercados mundiais de cinema e que seus filmes, como os três aqui analisados, podem arrecadar milhares de dólares numa única noite de estreia. Como aponta Meleiro (2007, p.20): "a cobertura incessante da imprensa exalta a pilhagem de bilheteria global de Hollywood com seus grandes *blockbusters*. Até os representantes da indústria cinematográfica enaltecem, e com frequência celebram, o reinado global de Hollywood".

Segundo Meleiro (2007), a arrecadação de Hollywood na figura de seus principais estúdios que pertencem à Motion Picture Association of América (MPAA)[6] ficou acima de US$ 6,5 bilhões no ano 2000. São filmes exibidos em mais de 150 países e que posteriormente são relançados em DVDs ou exibidos nos canais de tevê, atingindo um público incalculável de espectadores.

Jameson (2001) pontua que a penetração dos filmes produzidos nos Estados Unidos no mercado mundial é parte da política imperialista desse país, que associa, no caso do cinema, a ideologia do mercado livre ao aprendizado da cultura norte-americana e os divulga por meio do consumo dos filmes que disseminam no cotidiano das pessoas uma cultura específica aliado ao consumo de mercadorias culturais.

Destacamos que, não raras as vezes, um filme de sucesso pode ser transformado em diversos outros produtos, que vão desde bonés e camisetas até videogames e bonecos. Segundo Meleiro (2007), o *home video* (vendas de DVDs e fitas VHS) atinge um mercado maior que o da bilheteria de cinema, tendo alcançado um faturamento de mais de US$ 24,9 bilhões em 2006, isto é, cerca de 45% do lucro da indústria. A televisão contribuiu com 26%, enquanto a tevê paga acrescentou outros 10%. Além disso, os consumidores gastaram cerca de US$ 7,4 bilhões em *softwares* de games para console e computador, a maioria deles associados a filmes. Para Jameson (2001, p.55), além de ser um

6 Este grupo inclui empresas como as *majors* Paramount, Twentieth Century Fox, Warner, Universal, Disney e Columbia. E outras menos influentes como a MGM/UA, Orion, Carolco, New Line Cinema e Dreamworks (Cf. Meleiro, 2007, p.19).

negócio altamente rentável, Hollywood "é também o nome de uma revolução cultural fundamental do capitalismo tardio, na qual se destroem antigos modos de vida e se colocam modos novos em seu lugar".

Com isso, além do ato comercial de pagar por entretenimento, o telespectador ainda sofre uma experiência cultural que poderá, em diferente medida, dependendo de seu arcabouço cultural, influenciar seu modo de pensar, por meio do poder das expressões ideológicas contidas nos filmes. E é mais do que isso, pois, como pontua Adorno (1986, p.92), numa outra chave de raciocínio, "os homens não são mais meros compradores de produtos fabricados em série pelas corporações, parecem ser eles mesmos produtos do domínio absoluto dessas corporações, produtos que perderam toda a individuação".

No bojo dessa indústria,[7] os filmes de ficção científica representam uma fatia significativa no montante lucrativo. Seus enredos atraentes estão repletos de efeitos especiais, especulações sobre tecnologia e inovações científicas que, ainda que não estejam atreladas ao real, no sentido de decalque da história, podem invocar muitos temas presentes no contexto histórico e social

Nesse sentido, Alfredo Suppia (2006, p.1) destaca que, na perspectiva da crítica cinematográfica, um filme de ficção científica não precisa se prender ao conhecimento científico corrente:

> Muito mais do que a validade das ideias científicas que expõe, interessa a filmes do gênero a construção de uma lógica interna. Na *Poética*, Aristóteles demonstrou que um silogismo pode advir de uma premissa falsa, sem que isso comprometa a estrutura do raciocínio lógico. É nesse terreno que opera a ficção científica [...], o gênero desperta no público interesse pela ciência, chegando mesmo a estabelecer algum nível de alfabetização ou mesmo motivação para carreiras científicas.

7 Martins (2004) informa que enquanto a maior produção cinematográfica contemporânea se localiza na Índia (na chamada indústria de *Bollywood*, que produz cerca de 700 filmes de longa-metragem por ano), as produções do gênero ficção científica se concentram em sua maioria na indústria norte-americana firmada durante todo o século XX. E a disseminação dos produtos de Hollywood encontra um público insuperável de espectadores.

Portanto, após esta breve introdução sobre o pós-modernismo na cultura de massa, a fim de evidenciar o chão histórico e social que sustenta os filmes analisados, enfatizamos que neste trabalho procura--se dar palavra ao próprio filme, suas imagens e seus sons são tomados aqui como núcleo central e busca-se extrair deles as representações da sociedade do período de sua realização, as questões que eles suscitaram e como as resolveram no plano diegético. Partimos para a fórmula de um *blockbuster* e para a apresentação dos filmes escolhidos.

Investir milhares de dólares na produção e distribuição de um filme com um ator de reconhecido sucesso junto à crítica e ao público, explorar o imaginário social em torno de um tema de ficção antigo (robôs) e valer-se do que há de mais atual em técnica cinematográfica são os elementos da fórmula básica para a feitura dos três *blockbusters* escolhidos. O êxito dessa fórmula nos mostra não apenas a capacidade do lucro inicial, que deve superar várias vezes o dinheiro gasto com o filme já na primeira semana de exibição nos cinemas, mas também o poder avassalador da cultura de massa e de seu discurso ideológico. E como pontua Manevy (2008, p.253), "[...] a imensa familiaridade dos brasileiros com a produção norte-americana não está baseada em amplo estudo, produção e difusão de pensamento, mas em formas variadas e intensas de consumo". Além disso, esse autor pontua que países como o Brasil, ao pagarem pelo licenciamento desses produtos e de suas marcas, podem contribuir para o déficit na balança comercial em propriedade intelectual. Isso significa um ônus desnecessário nesse item de consumo, devido ao pagamento de impostos sobre esses produtos. Se as formas de consumo forem cada vez mais intensas, as despesas com propriedade intelectual, que são as taxas pagas pela importação desses produtos, podem ser significativas a ponto de onerar a balança comercial favorecendo o déficit de modo geral.

Nesta análise, temos filmes que incorporam técnicas cinematográficas avançadas – efeitos especiais, cenários construídos por computadores – e buscam fazer algo em que o cinema foi se aperfeiçoando desde sua primeira exibição: prender inúmeros espectadores diante de uma grande tela, durante aproximadamente duas horas. Para isso a montagem do filme e a construção estética dos personagens principais

serão fundamentais para criar uma sintonia, uma espécie de "pacto" entre o público e o personagem que conduz a trama, para que, após a efetivação deste "pacto", o filme se estenda até o resultado final. E, nesse sentido, quando a identificação entre público e personagem se realiza, a trama pode tomar qualquer rumo; o personagem pode mostrar até um caráter ambíguo, mas, em geral, o público acompanhá-lo-á e receberá a mensagem proposta pela narrativa.

Xavier (2003b) apontou que no modo naturalista de produção fílmica (que abrange os três filmes escolhidos para este trabalho) existe a preocupação em eclipsar os meios de representação e dirigir o espectador para uma identificação "direta" com o mundo ficcional. Em *O discurso cinematográfico*, Xavier explica como funciona este princípio de montagem invisível, cuja janela observada no cinema reúne princípios básicos para produção de um efeito naturalista em relação ao filme. A palavra de ordem é "parecer verdadeiro", anulando os rastros do trabalho de filmagem. Segundo Xavier (1977, p.31-2), o naturalismo se refere:

> [...] à construção de espaço cujo esforço se dá na direção de uma reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico, e à interpretação dos atores que busca uma reprodução fiel do comportamento humano, através de movimentos e reações "naturais" [...] o estabelecimento de que a plateia está em contato direto com o mundo representado, sem mediações, como se todos os aparatos de linguagem constituíssem um dispositivo transparente (o discurso como natureza).

Além da identificação com o personagem principal, o espectador de cinema é levado a seguir pistas falsas na narrativa do filme para que tire conclusões precipitadas e sinta a todo instante um clima tenso e angustiante que o incite a acompanhar a trama até o desfecho do filme, por mais irrelevante ou fantasioso que este fim possa ter.

Para isso, entra na feitura do filme a pós-produção, que consiste não apenas na montagem coerente das cenas gravadas, que darão significados ao filme, mas também na introdução de efeitos sonoros e visuais, como a correção de defeitos nos cenários, acerto de cores e

luzes, tudo planejado para guiar as emoções do espectador e marcar a tônica da narrativa. Vejamos a seguir o enredo dos filmes escolhidos.

Dirigido pelo americano Chris Columbus, *O homem bicentenário* foi produzido nos Estados Unidos e estreou na grande tela em 1999. Recebeu uma indicação ao Oscar de melhor maquiagem e foi exibido à exaustão nas telas da tevê brasileira. Ao contrário de *Blade Runner*, cuja narrativa se passa na sombria Los Angeles de 2019, *O homem bicentenário* passeia por um panorama *clean* e ensolarado de algumas das mais importantes cidades norte-americanas (Nova York, Los Angeles, São Francisco, entre outras), nos recentes anos de 2005. No enredo, uma família compra um robô doméstico chamado Andrew (interpretado por Robin Williams), cuja tarefa é realizar o trabalho doméstico. Entretanto, o robô aos poucos se "humaniza",[8] apresentando "sensibilidades" como a curiosidade, a inteligência e a personalidade própria. Após conhecer a história oficial do gênero humano por meio de inúmeros livros, o robô sente vontade de se tornar humano e, para isso, financia pesquisas científicas depois de juntar dinheiro com o "fruto de seu trabalho". Ao longo da trama, Andrew se torna um androide e as referências desse filme a *Blade Runner* se tornam mais claras: o discurso do homem pós-orgânico que luta para ser reconhecido como orgânico. As metáforas dessa transformação serão um dos focos deste livro.

Idealizado por Stanley Kubrick[9] e dirigido por Steven Spielberg, *A. I. – Inteligência artificial* foi lançado dos Estados Unidos para os cinemas de todo mundo em 2001. Numa mistura de conto de fadas pós-moderno com aventura e ficção científica, *Inteligência artificial* recebeu duas indicações ao Oscar (Trilha Sonora e Efeitos Especiais). O filme conta a história do menino meca (mecânico), que sonhava tornar-se um menino de verdade para receber o amor de sua "mãe", uma dona de casa cujo filho doente era conservado em laboratórios especializados em criogenia à espera da cura para a doença que o viti-

8 Sobre as ideias de "humanização das novas tecnologias" ver: Domingues (1997) e Sibilia (2002).

9 *Inteligência Artificial* era um projeto acalentado por Kubrick desde os anos 1970, mas não realizado por limitações na tecnologia da época. O diretor faleceu em 1999, após rodar o filme *De olhos bem fechados*, e não participou da produção.

mara. Para conseguir realizar seu sonho, o meca David (interpretado por Haley Joel Osment[10]) parte para uma aventura com dois amigos – o urso superbrinquedo Tedy e o robô gigolô Joe (Jude Law) – em busca da Fada Azul que, segundo o conhecido conto infantil do italiano Carlo Collodi, transformou o boneco Pinóquio em "menino de verdade". Aqui vários conflitos entre homem e máquinas sugerem a continuidade de questões apontadas em *Blade Runner*, como, por exemplo, a Feira da Carne, na qual robôs capturados por pessoas que se sentem ameaçadas por essas tecnologias são destruídos à maneira dos suplícios medievais. Talvez isso indique a ideia de insensatez ou irracionalidade do conflito entre homem e máquinas ou entre homem e razão científica, como nos indica de forma alegórica o filme.

Por fim, escolhemos *Eu, Robô* (EUA, 2004), dirigido por Alex Proyas. Apesar de ter sido rodado 23 anos após *Blade Runner*,[11] é o filme que traz mais referências explícitas a seu antecessor clássico, pois reproduz e equaliza todos os conflitos humanísticos e ambientais postos em *Blade Runner*. No entanto, por ser baseado no livro de Isaac Asimov, de 1950, deixa transparecer seu panorama histórico-social específico, isto é, os anos iniciais da Guerra Fria, simbolizado pelo conflito entre os robôs NS-5 (fabricados pela URS Robotics) e a população dos Estados Unidos. Sua história, que recebeu uma indicação ao Oscar (Efeitos Especiais), narra a existência de robôs que exercem trabalhos comumente realizados por imigrantes nos Estados Unidos, como serviço de entregas, babás, garçons, coletores de lixo, um fato comum na Chicago futurista de 2035. Esses robôs possuem um código de segurança denominado Três Leis da Robótica, que os impedem de fazer qualquer mal aos humanos. Quando o inventor desses robôs morre, o suspeito pelo crime é seu robô Sony – um modelo NS-5 – que, como os robôs dos demais filmes, desenvolve um tipo de personalidade

---

10 Apesar de ser um adolescente na época, o ator Haley Joe Osment já era conhecido do público por sua atuação como o filho de Tom Hanks em *Forrest Gump* (EUA, 1994), e foi o menino que revelou "Eu vejo gente morta" em *Sexto sentido* (EUA, 1999), atuando ao lado de Bruce Willis.

11 *O legado de Fausto:* a tragédia futurista de *Blade Runner* foi título de minha pesquisa de Iniciação Científica, que contou com apoio da Fapesp.

própria e reivindica a singularidade de "mente pensante". O discurso científico também faz alusão à disputa ideológica entre as antigas superpotências Estados Unidos e União Soviética, além da questão dos usos científicos para "humanizar as novas tecnologias", nesse caso, robôs como Sony. Para investigar a morte do gênio criador, a ficção científica se mescla mais uma vez ao gênero policial (*à la Blade Runner* e seu policial Deckard), e o detetive Dell Spooner (interpretado por Will Smith) entra em cena para acrescentar ação à trama.

Nos capítulos seguintes, passo à análise detalhada de cada uma dessas narrativas para compor um panorama geral das tramas e das problemáticas apresentadas. Assim, a perspectiva que fundamenta este livro assume o discurso do filme como uma narrativa calcada numa experiência histórico-sociológica e busca nas narrativas não apenas o pensamento social e as transformações pós-modernistas das épocas destacadas, mas também procura entender de que maneira esses filmes trataram as problemáticas delineadas e porque trataram de tal forma e não de outras.

1
O homem bicentenário: em busca de uma família

O futuro não muito distante...

"Esta é a família de Isto?"[1] Essas são as primeiras palavras ditas pelo recém-comprado robô diante de seu proprietário, Richard Martin (interpretado pelo ator Sam Neill), e de sua família. Embora não apresente de imediato um cenário futurista, a abertura do filme mostra uma espécie de linha de montagem de robôs. Uma música instrumental, suave e alegre, introduz o público na história de um robô carismático que, ao longo da trama sobre sua existência, vai se "humanizando",[2] pois passa a simular sentimentos e ações humanas.

---

1 Fala do robô assim que é ligado por seus compradores (extraída da legenda em português). Andrew inicia sua história referindo-se a si mesmo como "Isto" e, ao longo do filme, passará por um processo de humanização em que adquire confiança e personalidade próprias.

2 Neil Postman (1996), em artigo intitulado "A ideologia das máquinas: a tecnologia do computador", critica a "humanização" atribuída às novas tecnologias. Ele verificou que o artefato técnico que recebe prerrogativas humanas, sendo denominado como "máquina pensante" semelhante à mente humana, são recebidos com um "entusiasmo quase histérico pela inteligência artificial" (Postman, 1996, p.138). Postman chamou de reducionista o pensamento do criador do termo "inteligência artificial", John McCarthy, afirmando que "a inteligência humana não é transferível" visto que "os humanos têm uma vida mental intangível, única,

O filme se inicia com dia claro, num bairro estadunidense residencial com casas de grande porte. Dois trabalhadores descem do caminhão da empresa NA Robotics (North American Robotics) a fim de entregarem o robô em uma mansão e comentam sobre a beleza da casa.

Parece que a mercadoria a ser entregue é algo caro, talvez um item de luxo direcionado para consumidores com maior poder aquisitivo. O cliente que abre a porta para os entregadores é o senhor Martin, que chama a esposa e as duas filhas para verem a surpresa que ele comprara. A caixa enorme é colocada em pé e aberta no *hall* de entrada da mansão. Um robô, após ser ligado, movimenta-se semelhantemente a um humano adulto, embora sua aparência se aproxime dos primeiros robôs apresentados no cinema, como a Maria, de *Metrópolis* (Alemanha, 1926).

O personagem Richard Martin é um homem branco, magro, alto e com aproximadamente quarenta anos; sua elegante esposa (interpretada por Wendy Crewson), também branca, alta e magra, aparenta ter em torno de 35 anos. O casal tem duas filhas adolescentes, Grace (Lindze Letherman) e Amanda (Hallie Kate Eisenberg), diferentes na aparência: uma tem cabelos claros, e a outra, escuros – uma forma didática de o filme sinalizar para o público que elas são diferentes tanto na aparência quanto no temperamento que vão demonstrar ao longo da trama. É uma típica família norte-americana[3] de formação nuclear composta de pai, esposa e dois filhos(as).

Ao verem o robô, interpretado pelo protagonista Robin Willians,[4]

---

de raiz biológica, que em alguns aspectos limitados pode ser simulada por uma máquina, mas nunca pode ser duplicada. As máquinas não podem sentir e, o que é igualmente importante, não podem compreender" (ibidem, p.107).

3 Segundo Karnal (2008, p.21) "tradicionalmente, os nascidos nos Estado Unidos são denominados norte-americanos. Debates com origens mais nacionalistas do que gramaticais estipulam estadunidense como adjetivo ou substantivo; afinal, também são norte-americanos os cidadãos do México e do Canadá. Porém canadenses e mexicanos não utilizam as palavras norte-americano para sua nacionalidade, sendo pouco provável uma confusão". Nesse sentido, usaremos os termos "estadunidense" e "norte-americano" como sinônimos.

4 Robin Willians já era conhecido do público infanto-juvenil por filmes anteriores como *Hook* (EUA, 1991), de Spielberg, e *Jumanji*, outro *blockbuster* dirigido por Joe Johnston em 1995. Além desses filmes, Willians atuou em *Bom dia, Vietnã* (EUA, 1987), de Barry Levinson, e *Sociedade dos poetas mortos* (EUA, 1989), de Peter Weir.

a esposa do comprador e sua filha menor Amanda ficam espantadas, pois olhavam ao mesmo tempo fascinadas e assustadas para o homem--robô que saiu de dentro da caixa. A câmera dá maior ênfase para elas do que para a filha mais velha, Grace, que cruza os braços e olha desinteressada para o novo objeto denominado NDR-114, produto de inovações da tecnologia robótica.

Quando o robô sai da caixa, as irmãs estão lado a lado, mas a câmera focaliza o rosto maravilhado da pequena Amanda, não nos permitindo a identificação[5] com Grace, a filha que não se espantou com tal tecnologia e que, durante a película, será apresentada como a "ovelha negra" da família.

Primeiro a câmera mostra o ponto de vista do robô, como se ele estivesse regulando o foco da imagem das pessoas que observa. Em seguida a câmera focaliza a família, e o robô emite suas primeiras palavras perguntando para o seu senhor se aquela seria a sua família.

Previamente programado, o robô se volta para o homem da casa, como se conhecesse a hierarquia da família nuclear, isto é, o pai como o chefe da família. Além desses detalhes, observamos que a voz do robô é a de um homem jovem, calmo e bem disposto, que algumas vezes se atrapalha com as novidades que encontra. À medida que o objeto "se humaniza", sua voz se torna mais firme.

A filha mais velha, Grace, não demonstra fascínio pelo robô, pois conhecia outros desses objetos comprados pelos pais de suas amigas. Com isso, vemos que é comum na história de *O homem bicentenário* (*HBC*) o uso de robôs para fins de trabalho doméstico como à força de trabalho alternativa à de imigrantes, muitas vezes ilegais na sociedade norte-americana.[6] Grace diz, com ares de desprezo, que aquilo é um

---

5 É o que Xavier (2003a) chama de "mediação", ou seja, o olhar do cinema, por meio de todo seu aparato cinematográfico, como mediação entre o olho natural do espectador e as imagens reveladas pela câmera.

6 Historicamente conhecida como "terra das oportunidades", os Estados Unidos foram construídos com grande participação de imigrantes europeus e de outras nações "menos desejadas", como a asiática, além da mão-de-obra escrava africana que, por muitos anos, foi abundante nos estados do sul. Frequentemente autoridades do país se voltam contra a entrada clandestina de imigrantes, sobretudo

androide; a pequena Amanda, confundindo-se com a palavra, pergunta o que é um Andrew, e este será o nome dado ao robô.

Após pedir permissão para seu senhor, Andrew apresenta as Três Leis da Robótica,[7] só que, diferentemente da abertura enigmática que é vista no filme *Eu, Robô*, aqui essas três leis são apresentadas em forma de um *show* virtual com ajuda de imagens holográficas,[8] com música de banda como se aquela família estivesse num circo. Assim, inferimos que nessa abertura a tecnologia é saudada com otimismo, como um sinal de avanço positivo da técnica, como algo que deve ser assimilado e desejado por todos os consumidores que se dispuserem a pagar seu preço.

Andrew abre um pequeno dispositivo de vídeo que sai de sua cabeça, aponta um pequeno projetor para o alto da sala e mostra, de maneira circular, as frases que se referem às Três Leis da Robótica; ao mesmo tempo ele lê as leis em voz alta para a família que se mostra assustada e incomodada com o barulho. Amanda abraça a mãe e, embora todos se assustem, eles observam atentamente aquela apresentação.

> Primeira Lei – Um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, colocar um humano em perigo.
>
> Segunda Lei – Um robô deve obedecer todas as ordens dos humanos, exceto no caso em que essas ordens entrem em conflito com a Primeira Lei.
>
> Terceira Lei – Um robô deve proteger a si mesmo, desde que isso não entre em conflito com as duas primeiras leis.

Terminada a apresentação, Martin pede em tom de advertência que aquilo nunca mais se repita. O robô prontamente concorda e alega que

---

os latino-americanos, em busca de trabalho; ao conseguirem, são explorados por diferentes empresas dos Estados Unidos. Cf. Karnal, (2008).

7 Criador das Três Leis da Robótica, o russo Isaac Asimov (1920-1992) foi um famoso escritor que popularizou a ciência médica e a robótica. Naturalizado como cidadão americano em 1928, concluiu seu PhD em Bioquímica nos Estados Unidos em 1948. Em 1950 escreveu *I, Robot* e, em 1976, *The bicentennial man and other stories*, livros que inspiraram os filmes homônimos discutidos neste livro.

8 Holografia é um processo fotográfico para a obtenção de imagens tridimensionais mediante utilização de laser. Fonte: *Dicionário Aurélio de Língua Portuguesa*.

é uma apresentação única. A maneira circense de saudar a tecnologia, num gesto midiático de popularização do artefato não agrada aquela família, cujo nível sociocultural não se mostra afeito a apresentações populares como é a forma circense. Isso reforça a ideia de que se trata de uma família tradicional,[9] com uma maneira própria de agir, buscando diferenciação sociocultural com uma postura hierarquizada e preocupada em acompanhar a cultura erudita, o que pode ser conferido pelas esculturas e pelos quadros clássicos encontrados na casa.

Em seguida Andrew recebe como abrigo o porão da casa de seu senhor. O porão está muito sujo e desordenado, possui inúmeros objetos quebrados e em desuso, e com provavelmente alguns insetos. É estranho que um objeto caro e recém-comprado seja depositado no quarto de despejo da casa. Se o robô está em uma mansão, não poderia ser guardado na despensa com eletrodomésticos de uso geral, ou na lavanderia, na cozinha, ou ainda, na garagem da casa? Questionado se precisava de mais alguma coisa, Andrew responde gentilmente que precisa apenas de uma tomada para realimentar suas baterias internas.

Após um curto diálogo, no qual o dono de Andrew o ensina a dar boa noite (curiosamente, um cumprimento para o qual ele deveria estar programado "de fábrica"), o robô retira uma tomada de dentro de seu corpo maquínico e se pluga a uma tomada, acendendo alternadamente luzes azuis, brancas e vermelhas (as cores da bandeira norte-americana). Se Andrew representa um imigrante recém-contratado nos Estados Unidos para o trabalho doméstico, podemos inferir que o porão representa o "começar de baixo", ideia muito comum nos Estados Unidos de que as pessoas devem se submeter ao trabalho árduo e "começar de baixo", caminho digno para se conquistar a inserção nessa sociedade, sobretudo se observarmos a história da imigração nesse país.

A maneira como o filme nos apresenta o início daquele robô no porão é como se aquele ser, que nem é considerado homem, começasse

9 A partir de Prado (1981), afirmamos que uma família tradicional, no sentido de família nuclear, é aquela cujo casamento "de direito" é realizado segundo o ritual religioso e civil que define uma família juridicamente constituída de acordo com as leis de sua sociedade. Em geral essas uniões familiares tradicionais são legalmente constituídas, pois envolvem a transmissão de bens familiares.

sua inserção nessa sociedade pelo meio comum de inserção da maioria dos imigrantes, o trabalho doméstico. Mas essa lógica do trabalho árduo não se aplica apenas aos imigrantes do final do século XX; ela esteve presente desde a fundação desse país e serviu de motivação para todos aqueles que habitaram suas 13 colônias.

No dia seguinte, Andrew começa a limpar o porão da casa por conta própria, sem que ninguém pedisse para que o fizesse, ou seja, ele age como o trabalhador idealizado por aquela sociedade. E vai além do que lhe foi atribuído: quando finaliza a limpeza do porão, avalia a pilha de objetos amontoados na calçada para a coleta de lixo. Alguns desses objetos estão quebrados, outros são antigos e obsoletos, mas outros aparentam ter utilidade, como alguns móveis, ferramentas e gaiolas. Uma espécie de "vitrola" danificada salta aos olhos aguçados de Andrew e, após uma checagem dos possíveis defeitos, o robô decide consertar o objeto datado de 1924. Cenas de desperdício ou de excesso de objetos nas casas são comuns nos filmes norte-americanos e sinalizam o alto nível de consumo dessa sociedade, cuja boa parte da população está rodeada de objetos que são constantemente renovados. Como anunciou Baudrillard (2007, p.15): "Vivemos o tempo dos objetos: quero dizer que existimos segundo seu ritmo e em conformidade com sua sucessão permanente".

Durante o dia o robô, máquina incansável, limpa, cozinha e serve a família, realizando inúmeras tarefas que certamente seriam desempenhadas por vários funcionários humanos. Seu senhor fica admirado com a qualidade da comida que Andrew prepara e, livres do trabalho doméstico, a família se dedica às tarefas de lazer. Após o jantar, as filhas vão para seus quartos individuais, bem equipados com livros, brinquedos, música, e o casal segue junto para a sala de estar a fim de jogarem uma partida de xadrez. Para um robô que mal sabia dizer "Boa noite", Andrew observa o casal jogar xadrez e em seu "cérebro positrônico" realiza milhares de combinações, demonstrando a velocidade com que as pode realizar. Nesse sentido entendemos que a cena na qual o dono de Andrew o ensina a dizer "Boa noite" é apenas um singelo artifício da narrativa para que se inicie alguma "intimidade" entre os dois seres, um orgânico e outro pós-orgânico.

Ouve-se a voz de Grace chamando por Andrew, que segue para o segundo andar da casa, dizendo: "Isto fica feliz em ser útil". Grace ordena que o robô abra a janela e salte através dela. O robô, com ares de inocente, obedece à ordem da menina e se atira pela janela. Em seguida, Andrew bate na porta da casa pedindo para entrar; ele está sujo, torto e atrapalhado, porém, mesmo assim se nega a responder ao senhor Martin porque estava naquele estado. Alega que responder ao seu senhor implicaria ferir a *harmonia da família*. Nesse momento, fica evidente que ele sabia o que estava fazendo. Para construir uma imagem negativa da menina que não gosta do robô, a narrativa faz com que Andrew se negue a responder a seu senhor; contudo ele não se nega a pular da janela, como se, supostamente, quisesse agradar a menina má que, desde o princípio, não gostava do artefato robótico. Ser desprezado mesmo quando se mostra disposto a ajudar reforça uma imagem de vítima do artefato, enquanto os prováveis motivos de Grace para querer destruí-lo, talvez por ciúmes dos pais, são irrelevantes para a trama.

A visão maniqueísta de bem *versus* mal vai sendo construída aos poucos na própria forma fílmica como veremos na cena seguinte. Andrew entra na casa, todo desalinhado e sujo, com a voz comprometida pela queda do segundo andar da casa. Desconfiado de suas filhas, o senhor do robô ordena que elas desçam para a sala. Os três alinham-se na sala diante do pai. A esposa está sentada nos degraus da escada, vestindo uma blusa cinza, cor neutra que condiz com sua postura na casa, sempre à sombra do marido, que lidera a família e educa as filhas. A câmera focaliza os pés dos três seres perfilados: primeiro mostra os pés de Amanda, a filha caçula, com pantufas na forma de leãozinho, vestindo um pijama cor-de-rosa, como indica a barra da calça, o que sugere infantilidade e inocência. Em seguida, a câmera passa pelos pés de Grace, a filha mais velha, que tem as unhas pintadas de preto e a barra de seu pijama possui estampas quadriculadas em preto e cinza, o que pode sugerir uma personalidade mais obscura da menina, ou ainda, "pinta" Grace como a "ovelha negra" da família. E, por fim, são mostrados os pés mecânicos sujos de barro.

O chefe da família, posicionado à frente do grupo, veste preto como se fosse um juiz e avisa a todos que, apesar de Andrew ser uma espécie

de propriedade, a partir daquele momento ele deveria ser tratado como uma pessoa. Vale a pena reproduzir o discurso do pai:

> – Andrew não é uma pessoa, é uma espécie de propriedade. Mas uma propriedade também é importante. Assim, de agora em diante, por uma questão de princípios, nesta família, Andrew será tratado como se fosse uma pessoa.

Ao final da frase, o senhor Martin se posiciona diante de Grace e chega a se curvar, enfatizando que sabe das intenções da menina. E confirma sua certeza, dizendo à filha caçula: "Sua irmã tentou *matar* o Andrew" (grifo nosso).

Não se pode matar aquilo que não tem vida, mas a alienação[10] humana em torno da figura do robô é apresentada logo no início do filme. Novaes (2003, p.10) afirma que "a máquina funciona, o homem vive, isto é, estrutura seu mundo, seus valores e seu corpo". Para esse autor, pensar que máquinas podem ser igualadas aos seres vivos é um pensamento artificialista (no sentido de que tudo deve ser refeito pelo artifício humano); consequentemente o artifício é negado. Novaes se apoia em Merlau-Ponty, que também criticou o artificialismo por ser apresentado como uma natureza, negando que a máquina apenas imita o fenômeno autêntico segundo a programação de seu construtor.

Essa primeira aceitação do robô, que ganhou a confiança de seu dono e se torna "membro da família", faz com que Andrew se torne ainda mais curioso e que trabalhe de dia e de noite para agradar a todos. Apenas Grace, nas poucas cenas em que aparece, continuará a tratar Andrew como máquina e jamais como um membro da família, como fazem seu pai e a sua irmã Amanda. Em sua participação neutra na família, a mãe, que não possui nome no filme, não aparece em nenhuma cena nem com simpatia nem com hostilidade pela máquina, embora faça algumas reclamações sobre o robô mais adiante.

---

10 Ranieri (2001, p.10) explica esse termo conforme a tradição marxista: "a não oportunidade do homem de ter acesso aos produtos de sua atividade; ao fato de estes produtos submeterem o próprio ser humano ao seu controle e à impossibilidade de, em função destes obstáculos, os homens se reconhecerem mutuamente como produtores da história".

A narrativa focaliza a imagem do robô como um ser idealizado: sua voz é meiga e gentil, ele está sempre disposto a ajudar, trabalha incansavelmente e desenvolve inúmeras habilidades para novas tarefas. Inferimos que por se tratar de uma família, talvez Grace renegue o objeto não porque se posicione contra a tecnologia robótica, ou ainda, como uma pessoa que tenha incorporado a ideia comum que considera a possibilidade de conflito gerada por uma hipotética superação dos homens pelas máquinas; antes, o que parece mover o ódio de Grace em relação ao robô Andrew é a atenção que seu pai dá a ele. As cenas seguintes sugerem que Andrew será cuidadosamente introduzido na sociedade pelo seu senhor, mas nenhuma cena mostra o pai de Grace em um momento de conversa e de atenção pela filha. As relações familiares parecem distantes, como se cada uma dessas pessoas estivesse cumprindo seu papel social estabelecido diante de uma coerção externa.

Nesse sentido, a imagem construída do robô (contraposta à da menina "má") será mais um ponto de identificação com o personagem principal, e o ideal de homem perfeito irá configurar-se em torno de Andrew, fazendo com que o espectador siga-o atentamente nesse ideal expresso na película. A função da narrativa, e de seu discurso aparente, é caracterizar o robô com prerrogativas de um ser humano idealizado que busca aceitação social e sofre com as tensões e os conflitos de qualquer existência humana. Dizemos ideal para a sociedade estadunidense, uma vez que Andrew é um ser educado, gentil e disposto a enfrentar o trabalho árduo e, portanto, apresenta qualidades bem-vindas para aquela sociedade.

Em outro dia claro, Andrew cuida de Grace e Amanda, na praia próxima à casa da família e se divertem com alguns brinquedos. Um deles é um pequeno cavalo de cristal que Amanda mostra para Andrew. Ele não consegue segurá-lo e deixa-o cair nas pedras da praia, espatifando o brinquedo preferido da garota. Num gesto infantil típico da idade, Amanda fica com raiva de Andrew e lhe diz que o odeia.

Contudo, em uma sociedade cujas faltas podem ser restituídas, Andrew encontra um pedaço de tronco de madeira nas areias da praia e o leva para o porão. Após simplesmente folhear um livro de escultura em madeira, o robô a tarde esculpindo outro cavalinho em

miniatura. Andrew apresenta uma capacidade infinita de ler os livros rapidamente e fazer com perfeição qualquer coisa a que se propuser. Na mesma noite, ele segue até o quarto de Amanda e restitui o brinquedo que quebrara. O local tem tons de rosa claro, a luz é indireta. Amanda encontra o novo objeto esculpido e em sinal de agradecimento lhe oferece um cãozinho marrom de pelúcia chamado Ufi.

Como um imigrante que vai assimilando a cultura local, Andrew segue sua rotina de trabalhos e passa o restante do tempo com leituras. Após consertar a velha vitrola, ele começa a ouvir música clássica à noite. Em uma dessas noites, o dono de Andrew escuta a música agradável que vem do porão e segue para lá, onde encontra o robô com semblante plácido, a "fruir" a música clássica. Espantado com aquilo, o dono de Andrew prefere não o interromper e volta para seu quarto.

Na ensolarada manhã seguinte, o dono de Andrew resolve levá-lo à empresa fabricante de robôs e, em uma pequena reunião com o senhor que pode ser o gerente de criação, o comprador de Andrew questiona se é comum naquela indústria a produção de robôs que "sentem prazer em esculpir" e têm disposição para leitura e para música, entre outros interesses incomuns para uma máquina. A empresa se situa em um prédio alto, com janelas envidraçadas e painéis internos de alumínio; na decoração, predominam a cor cinza e linhas retas, indicando a racionalidade humana que, por meio de conhecimentos da matemática e de áreas correlatas, possibilita o cálculo e a produção de alta tecnologia para fabricação de artefatos robóticos.

Essa arquitetura é tipicamente moderna e indica as transformações estéticas que remontam aos anos de 1919, com a moderna escola Bauhaus fundada na Alemanha, cujas ideias encontraram expressão nos trabalhos de Walter Gropius, Henri Le Corbusier e Mies van der Rohe (Connor, 1993). Apesar das diferenças entre esses teóricos, suas obras anunciam um programa unificado de mudanças para a arquitetura, com prédios que deveriam abandonar a vaidade da decoração e dos simbolismos ao apresentarem linhas retas e simplificadas. Seu espaço e forma deveriam ser reduzidos ao essencial "e a funcionalidade autossuficiente de todo edifício deveria ser francamente proclamada [...] a sua beleza seria agora a sua função" (ibidem, p.58).

> A linguagem utópica do movimento moderno na arquitetura exprime uma fé renovada no racional, e a sua ruptura com o passado é vista como restauração da identidade essencial da arquitetura. Em termos estilísticos, a arquitetura moderna seria a expressão, em diferentes níveis, do princípio da unidade e do significado essencial. O arquiteto americano Frank Loyd Wright escreveu em 1910 que o prédio moderno seria "uma entidade orgânica" [...] em contraste com a antiga agregação insensata de partes [...] uma grande coisa em vez de uma coleção destoante de inúmeras pequenas coisas [...] Os profetas da arquitetura moderna insistiam repetidamente na unidade do edifício, antes como expressão orgânica de um princípio interior do que como imposição externa da forma. (ibidem, p.59)

Mais adiante outras transformações na cidade serão apresentadas em *HBC*, com mistura de prédios (num retorno ao simbolismo), com a incorporação de vários estilos de arquitetura que vão desde os edifícios espelhados até as casinhas com fachadas que imitam cenários do passado, numa fusão típica do pós-modernismo.

Na cena interna do prédio, Andrew e Martin encontram Dennis Mansky (interpretado por Stephen Root), um dos empresários da NA Robotics que está disposto a trocar a mercadoria com defeito. Arrogante, Dennis não concorda com o tratamento humano dispensado ao robô e é apresentado com características físicas opostas às do senhor Martin, isto é, opostas ao padrão de beleza cultuado nas sociedades ocidentais.[11]

Expressando não gostar do que ouviu, o dono de Andrew diz que só considerou o robô um ser singular e por esse motivo foi até a empresa para se certificar de que aquelas qualidades de Andrew não eram "itens de série", embora soubesse que todos os robôs daquela linha tinham algumas "personalidades" instaladas. Irritado com as palavras de

---

11 Conforme tratou Trinca (2008, p.121): "Por 'corpo perfeito' consideramos o conjunto de práticas e cuidados que têm como preocupação principal a maior aproximação possível de um padrão de beleza estabelecido socialmente nas comunidades ocidentais contemporâneas e veiculado pelos meios de comunicação de massa, que coloca os cabelos lisos, as formas retilíneas, os seios volumosos, as curvas 'sensuais', os músculos definidos, a ausência de marcas e cicatrizes e a magreza como ideais estéticos. Vinculado a tais ideais estão também o culto da juventude e do presente".

Dennis, o senhor de Andrew defende em alto e bom tom alguns valores caros para a sociedade na qual pertence. Ele diz: "Não há preço para a individualidade". E reivindicando seus direitos de consumidor ele completa: "E acontece que ele é meu robô". O direito à propriedade privada e à individualidade é evidenciado nesse momento.

Após o período em que se provou "especial", o robô ganha a confiança de seu dono que, como um patrão generoso, reformula a rotina de trabalho de Andrew. Propõe-lhe que passe menos tempo com o trabalho doméstico e comece a desenvolver outras tarefas, como passar algumas horas da noite no papel de aprendiz de seu senhor. Além de ensiná-lo a confeccionar relógios (a exemplo do que ele faz), Martin ensinará ao robô os "fatos da vida", isto é, o comportamento humano, principalmente o ciclo biológico da vida.

Nesse ponto consideramos que o discurso intrínseco ao filme circula em torno da família, pois se a dócil Amanda não dá trabalho para seu pai e se a rebeldia de Grace não o impulsiona a trabalhar a personalidade da filha, será o robô Andrew o filho ideal que acompanhará, com zelo e dedicação, tudo que seu senhor, como um pai, ensinar-lhe. Talvez para legitimar esse papel de "filho-robô", o filme apresenta o dono de Andrew como pai de duas meninas. Mesmo que o robô não se comporte como um filho, embora sinta gratidão pelo seu senhor, só pelo fato de Andrew imitar um homem, ele pode satisfazer o desejo de seu senhor de ser pai de um filho. As aulas noturnas com seu dono servirão para que Andrew aprenda mais sobre o comportamento humano e, consequentemente, passe a ter mais conhecimento da intimidade entre humanos.

Conforme o tempo passa, o robô demonstra que está adquirindo medos, fobias e outros sentimentos, como o amor e o ciúmes. Isso pode ser entendido como um processo de humanização da máquina, que receberá atributos humanos e, por meio de sua programação, poderá escolher formas de imitar o comportamento humano, emulando até os "defeitos" para que passe a ser considerado mais humano. Entretanto, não serão todas as imperfeições humanas que Andrew simulará, simplesmente aquelas toleradas socialmente como é o medo de altura; sentimentos como ódio, rancor, inveja e cobiça passam longe desse "homem ideal". A narrativa incorpora essa humanidade na tentativa

de transmitir ao público que, apesar de desejável, a possibilidade de um ser humano perfeito é improvável na história.

Interessante notar que apesar da capacidade demonstrada pelo robô de ler a história, adquirir conhecimentos e simular o comportamento humano, ele teve que passar pelo processo familiar, isto é, precisou ser aceito como membro daquela família para que seu desenvolvimento fosse legitimado pelo narrador da trama. Sobre esse papel fundamental da família, Prado (1981, p.12-3) diz:

> A família, como toda instituição social, apresenta aspectos positivos, enquanto núcleo afetivo, de apoio e solidariedade. Mas apresenta, ao lado destes, aspectos negativos, como a imposição normativa através de leis, usos e costumes, que implicam formas e finalidades rígidas. Torna-se, muitas vezes, elemento de coação social, geradora de conflitos e ambiguidades. [...] Apesar dos conflitos, a família no entanto é "única" em seu papel determinante no desenvolvimento da sociabilidade, da afetividade e do bem-estar físico dos indivíduos, sobretudo durante o período de infância ou de adolescência.

Depois de sua inserção no núcleo familiar, com direito a receber ensinamentos sobre o comportamento humano (como se o robô fosse um adolescente), Andrew segue adquirindo conhecimento por meio das experiências familiares e dos livros que lê, e passa a desejar ser cada vez mais humano.

Antes da consolidação desse desejo do personagem principal, alguns discursos do filme são importantes por transmitir ao público valores caros à sociedade norte-americana, como o direito ao desenvolvimento pessoal na individualização do ser. Como vemos na cena seguinte quando, após discutir com o empresário criador dos robôs, o dono de Andrew diz:

> – Andrew, você é único e me sinto no dever de ajudá-lo a se tornar tudo o que você for capaz de ser! [...] As pessoas envelhecem com o tempo, mas para você, é claro, é um assunto totalmente diferente, para você o tempo não tem fim.

As cenas seguintes, nas quais Andrew tomará lições da vida humana com seu senhor, são todas sem música e, acreditamos, são assim dada a importância do conteúdo que será transmitido pelo narrador. Esse recurso nos dá pistas do significado do robô como alegoria de um ser humano diferenciado, especial. Em um ambiente íntimo, como um escritório doméstico iluminado apenas pela luz da lareira e do abajur, o dono de Andrew o ensina a respeito da reprodução humana, isto é, ele explica como os casais procriam e como o sexo pode ser prazeroso nas relações matrimoniais – "Pelo menos no início", como diz. E finaliza: "Esses são os famosos fatos da vida".

Andrew lamenta que, de todos os espermatozoides, apenas um alcance o óvulo e os demais morram. Isso permite pensar que o robô figure como representante do potencial humano, como tudo o que o homem pode ser em termos de educação, boa conduta, criatividade, trabalho, amizade, lealdade, gratidão, capacidade de amar, enfim, vários potenciais humanos que socialmente são considerados nobres. Mas essa diferenciação não se estende a todos os robôs, que continuam com gestos mecanizados, desempenhando funções que exigem pouca qualificação; alguns deles chegam a repetir comportamentos rudes, como na cena em que um robô grita para que Andrew saia do campo de golfe. Nesse sentido, inferimos que Andrew não representa um ser humano no sentido genérico do termo, ele representa um humano estadunidense instalado na camada burguesa dessa sociedade, com melhor qualificação profissional, melhor salário, que pode financiar pesquisas, pagar altos impostos, possuir casa própria e família, enfim, que possa viver plenamente o modo de vida americano.

O ciclo de vida humano é representado alegoricamente na trajetória do robô que na narrativa vai se diferenciando dos demais robôs de sua série. Num olhar mais ampliado, podemos inferir que a cena sobre o ciclo reprodutivo, e a ilustração do espermatozoide vencedor, pode ser estendida para toda a sociedade estadunidense que nutre um forte senso de superioridade. Como pontua Purdy (2008, p.175) sobre o processo de formação do povo estadunidense, "grande parte da elite e seus defensores intelectuais baseavam-se na doutrina do darwinismo social, segundo a qual o grande poder político e econômico refletia o sucesso

natural dos mais aptos da sociedade". Karnal (2008, p.47) lembra que, desde o processo de fundação da nação, os norte-americanos nutrem a crença de terem um "destino manifesto" por Deus. "A ideia de povo eleito e especial diante do mundo é uma das marcas mais fortes na constituição da cultura dos Estados Unidos".

A primeira lição que Andrew recebeu foi a da humildade, começar de baixo, no porão da casa, não na cozinha, nem na lavanderia ou na despensa, mas no ponto mais baixo, mais escuro, sujo e desorganizado da mansão. E Andrew foi capaz de superar aquela situação tornando o porão um lugar limpo, iluminado artificialmente, habitável e produtivo para ele. Ali será seu local de trabalho, onde ele passa a confeccionar vários tipos de relógios com molduras talhadas em madeira, e não outro objeto qualquer, pois é o relógio o símbolo da sociedade capitalista na qual o robô vive e que narrativa enaltece. Lembremos que Chaplin, em *Tempos modernos* (EUA, 1936), presenteou o público com cenas de uma fábrica capitalista cujo relógio sempre imponente simbolizava a famosa frase cunhada por Benjamim Franklin em 1748: "Recorda que tempo é dinheiro" (ibidem, p.91).

Voltemos às cenas de Andrew com seu dono. Enquanto ensina o robô a ser humano, Martin deixa transparecer o lado complicado de sua própria existência e de seu casamento. Sua família não lhe parece ideal, pois tem duas filhas que, em nenhum momento, aparecem brincando com o pai. Sua esposa é jovem e está sempre a seu lado, mas há um ar de "esfriamento" na relação amorosa de ambos, pois ele diz ao robô que a frequência do ato sexual do casal é maior pelo menos no início do casamento: "Mas concordamos que é muito agradável [...] assim as pessoas fazem isso com tanta frequência [...] o quanto puderem [...] pelo menos no começo (e abaixa a cabeça, desanimado, como se se referisse a si próprio e sua esposa).

Andrew responde que esse processo parece ser confuso, e seu dono concorda com seu comentário. Aqui aludimos que o processo à que Andrew se refere é o próprio ciclo de vida humano, desde a concepção, passando pelo crescimento físico e pessoal, pelas conquistas de trabalho, pelos conflitos, enfim, pela complexidade da vida humana.

A cena seguinte corrobora com essa ideia de processo biológico e social da vida humana: a pequena Amanda (ou Menininha, como o robô prefere chamá-la) toca algumas teclas do piano na tentativa de formar uma música. O robô se aproxima e é introduzido na experiência musical das primeiras notas. A câmera focaliza a mão humana de Amanda e a robótica de Andrew tocando um pequeno dueto e, com o efeito de sobreposição de imagens, representa-se a passagem do tempo: não apenas as mãos de Amanda adulta (interpretada pela atriz Embeth Davidtz) mudam, mas a fluidez com que a música é tocada anuncia a passagem do tempo e indica a maior afinidade de ambos com os teclados do piano.

Nos primeiros trinta minutos do filme, já se passaram mais de dez anos de história. Outro corte de cena simboliza o tempo transcorrido, com inúmeros relógios tocando seus alarmes ao mesmo tempo. Em seguida, aparecem o dono de Andrew e sua esposa nervosa com tanto barulho, ambos já envelhecidos, com rugas e cabelos grisalhos. Com bom humor diante da situação, Amanda, agora uma jovem de aproximadamente 24 anos, está na cozinha com os pais e passa a rir da presteza com que os relógios produzidos por Andrew tocam sincronizadamente. Diante da irritação de sua esposa (na segunda fase do filme, suas falas são apenas reclamações), o dono do robô alega ter doado mais da metade da produção dos relógios de Andrew e tem a ideia de vender os que ainda restam. Amanda pergunta quem ficará com o dinheiro, e o pai diz que a família ficaria com o ganho das vendas. Amanda discorda, alegando que quem deve ficar com o dinheiro é quem trabalhou por ele, no caso, o próprio Andrew. Essa cena enfatiza a equação de que trabalho gera dinheiro, promessa de vida bastante conhecida nos Estados Unidos. Mais uma vez, a mãe retruca que Andrew é um robô e que não iria querer o dinheiro. Assim como Grace, a mãe protesta contra Amanda e seu marido pela maneira alienada com que os dois tratam o robô, o que reforça a imagem negativa tanto da mãe como da filha mais velha, estigmatizadas como mulheres nervosas, irritadas, cujas poucas falas soam deseducadas e inoportunas.

O pai demonstra interesse pela proposta de Amanda e com ares de justiça cederá o dinheiro ao robô. Nesse ponto da película, entra

em cena uma das mais fortes instituições norte-americanas: o poder Judiciário. Bill (interpretado pelo ator John Michael Higgins), o advogado da família, que tem um dos relógios de Andrew sobre sua mesa de escritório, é convocado para abrir uma conta no banco para o robô. Do alto do 37º andar de escritórios, Andrew dá sinais de nervosismo, simulando ter fobia de altura, para alegria de seu dono, que acredita que aquela capacidade de simular o real seja a própria realidade.

Bill pergunta o que Andrew faria com o dinheiro, e o robô responde que quer adquirir coisas para que seu dono não tenha que comprar tudo e, como ele mesmo diz, para que ele possa contribuir com sua parte. A ideia de igualdade nessa sociedade também passa pelo consumo de artefatos que, por sua vez, servem de mensura para a felicidade. Baudrillard (2007) afirma que nas sociedades modernas o mito da felicidade está atrelado ao mito da igualdade desde a Revolução Industrial e as revoluções do século XIX. O bem-estar poderia ser medido por meio de objetos e signos de "conforto". Nas palavras de Baudrillard (2007, p.48):

> A revolução do bem-estar é a herdeira, a testamenteira da revolução burguesa ou simplesmente de toda a revolução que erige em princípio de a igualdade dos homens sem a poder (ou sem a conseguir) realizar a fundo. O princípio democrático acha-se então transferido de uma igualdade real, das capacidades, responsabilidades e possibilidades sociais, da felicidade (no sentido pleno da palavra) para a igualdade diante do objeto e de outros signos evidentes do êxito social e da felicidade. É a democracia do "standing", a democracia da TV, do automóvel e da instalação estereofônica, democracia aparentemente concreta, mas também inteiramente formal, correspondendo para lá das contradições e desigualdades sociais à democracia formal inscrita na constituição. Servindo uma à outra de mútuo álibi, ambas se conjugam numa ideologia democrática global, que mascara a democracia ausente e a igualdade impossível de achar.

Baudrillard mostra qual o sentido que toma os termos consumo e felicidade nesta sociedade e aponta criticamente o mascaramento da democracia nesse contexto. Os símbolos da sociedade americana,

como o relógio, o trabalho e o dinheiro, são evidenciados na vida do robô Andrew que, seguindo essa equação, enriquece a ponto de poder financiar pesquisas sobre medicina e tecnologia robótica, tal como veremos na terceira parte do filme. As cenas do atento robô Andrew, nos momentos em que aprecia a companhia de seu senhor, remetem à citação de Karnal (2008) acerca de um discurso, proferido em 1748, de Benjamin Franklin a um jovem aprendiz. Esse discurso se encaixa paralelamente aos ensinamentos do senhor Martin, um estadunidense branco inserido nas camadas altas da sociedade, cuja posição social foi conquistada por meio do trabalho com a fabricação e venda de relógios finos (um dos quais decora a mesa de profissionais liberais, como os advogados da família, Bill e Loyd). Karnal (2008, p.91) reproduz em parte as palavras seminais de Franklin que, segundo o autor, seriam regras para um viver feliz:

> Recorda que tempo é dinheiro... Recorda que crédito é dinheiro... O dinheiro poder gerar dinheiro e tua prole pode gerar mais... O caminho da riqueza depende principalmente de duas palavras: diligência e frugalidade; isto é, não desperdices tempo nem dinheiro, mas os emprega da melhor maneira possível... Quem ganha tudo o que pode honradamente e guarda tudo o que ganha (excetuando os gastos necessários), sem dúvida chegará a ser rico, se este Ser que governa o mundo a quem todos devemos pedir a benção para nossas empresas honestas não determina o contrário na Sua sábia providência.

Como um ser humano que nasce, cresce, é introduzido na sociedade pela educação e pelo trabalho e acessa e respeita o sistema legislativo e financeiro, Andrew também quer contribuir com sua parte, isto é, adquirindo bens materiais e pagando impostos. Andrew passa a sentir inúmeras necessidades, pois seu papel na película também é o de transmitir ao público a tese, discutida e criticada por Baudrillard (2007, p.48), de que a necessidade e o princípio de sua satisfação igualam os homens: "porque todos eles são iguais diante do valor de uso dos objetos e dos bens (se bem que sejam desiguais e se encontrem divididos em relação ao valor de troca)". Um modelo de comportamento social

esperado por uma sociedade que acredita na igualdade como inserção social feita pela família, pelo trabalho e pelo consumo. Um dos fatores essenciais ao sistema produtivo que move a sociedade ocidental é representada no filme pela família:

> É através da família – menor célula organizada da sociedade – que o Estado pode exercer um controle sobre os indivíduos, impondo-lhes diferentes responsabilidades conforme cada momento histórico. Sem dúvida, nossa instituição familiar é patriarcal, autoritária e monogâmica. (Prado, 1981, p.23)

A confirmação das conquistas e do bem-estar de Andrew é demonstrada na cena seguinte, na qual ele manipula uma serra elétrica fixa em uma bancada de marcenaria, demonstrando que sua inserção social bem-sucedida, com a aquisição de vários instrumentos para incrementar seu local de trabalho e expandir sua produção de relógios. Além das habilidades desenvolvidas com os relógios, Andrew também se tornou amigo íntimo de Amanda, a ponto de ela o interromper no trabalho para contar que seu namorado Frank Charney (interpretado por Quinn Smith) a pediu em casamento. Para Amanda, entretanto, essa notícia vem acompanhada de angústia, pois ela não ama seu namorado e sim "um amigo" que, segundo a jovem, é muito divertido e especial e a faz esquecer-se do namorado.

Nessa cena, enquanto a máquina faz seu trabalho, a jovem Amanda o observa de maneira diferente, em meio a suspiros, como se seu amigo virtuoso fosse o robô. Isso evidencia que, por um lado, seres humanos como Amanda estão há muito tempo alienados em relação aos objetos que foram criados para diminuir o trabalho humano; e, por outro lado, que as máquinas, como o robô Andrew, foram antropomorfizadas e são facilmente confundidas com seres humanos, a ponto de despertarem paixões como as de Amanda. Lembremos também que Amanda fora apaixonada por um brinquedo de vidro e que, além dos poucos momentos que passa com sua irmã, não se relaciona com outras crianças durante o filme. Menos crítica que Grace, Amanda fica mais propensa a amar coisas e não é de surpreender que na fase adulta ela se

apaixone pelo robô. Isso é fruto de um processo histórico caracterizado pela separação dos homens dos produtos de sua atividade: "ao fato de estes produtos submeterem o próprio ser humano ao seu controle e à impossibilidade de, em função destes obstáculos, os homens se reconhecerem mutuamente como produtores da história" (Ranieri, 2001, p.10). Enquanto mulheres e homens estiverem cada vez mais alienados em relação aos produtos de seu trabalho e enquanto esses produtos estiverem cada vez mais fetichizados a ponto de ganharem vida e uma fantasmagórica autonomia sobre os humanos, essas cenas soarão familiares.

Até este ponto da película, Andrew não "evolui" a fim de corresponder ao interesse de Amanda por ele. Diante desse quadro tenso no filme, a solução prática é Amanda cumprir seu papel social e aceitar o pedido de casamento feito por Frank. Em seguida, a narrativa confirma que o "amigo" a quem Amanda se refere é mesmo Andrew, que diante do questionamento da moça lhe responde: "A resposta está bem na sua frente! Case-se com seu amigo".

Ela sabe que, por toda infância, foi instruída para cumprir seu papel de esposa e mãe, e não se furta a esses compromissos, casando-se com Frank, embora, alguns anos depois de ter dois filhos (Lloyd e Portia), divorcie-se do marido. Essas cenas sugerem que o cumprimento de papéis deve estar associado a um sentimento de apego ao caráter insondável como o amor. Mesmo que as contradições da vida moderna e seu pragmatismo evidenciem que o amor conjugal está associado à escolha racional, o casamento ainda é "vendido" como algo natural. Nesse caso, é como se o filme dissesse que Andrew seria o par perfeito e nenhum homem chegaria a seus pés; porém, ele não poderia gerar filhos que dariam sequência a outra geração daquela família, como conjugam os valores do filme.

Enquanto a película enfatiza a figura de Andrew e sua incapacidade de perceber os sentimentos de Amanda, ela sai de cena e o robô permanece com ar juvenil, distraído com seus inventos na marcenaria. Aos olhos do público, isso pode parecer "ingenuidade" de Andrew, mas aqui cabe perguntar se, em termos de discurso, não fica evidente a complexidade das relações humanas e o grau de reificação das má-

quinas, que chegam ao ponto de simular um humano e de promover nos humanos um conjunto de sentimentos que não mais se dão entre seres humanos. Pelo menos é isso que observamos entre os personagens humanos no filme.

Terminando a segunda fase do filme, cuja longa narrativa abrange os duzentos anos do robô, Amanda diz para Andrew que vai se casar com Frank a quem não ama. Andrew responde com tom de superioridade: "Humanos!". Amanda convida o robô para ser paraninfo em seu casamento e ele se alegra muito, porque, pela primeira vez na sua existência robótica, ele irá usar roupas de humanos.

Na cena seguinte, Andrew volta à NA Robotics para consertar um dedo e pede ao empresário que lhe modifique as feições do rosto para torná-lo mais expressivo. Dennis conta-lhe que os melhoramentos feitos na aparência da nova série de robôs não foram bem aceitas pelo público consumidor, que teme tornar a mão-de-obra humana obsoleta. Andrew pede que essas expressões usadas nos modelos de robôs novos sejam realizadas nele. E orgulha-se em saber que poderá pagar com um mês de trabalho o valor de sua transformação. Humilhado, Dennis confessa que aquela quantia equivale a mais de um ano de seu salário. E pela primeira vez é reproduzido nesta película o velho clichê de filmes de ficção científica sobre a suposição de que as máquinas ameaçariam o trabalho humano.

As cenas do casamento de Amanda mostram uma cerimônia tradicional, com a noiva vestida de branco, o noivo de fraque, em uma igreja católica repleta de convidados elegantemente vestidos. Grace aparece pela segunda vez e, no plano fictício, isso se dá quinze anos após sua primeira aparição, quando era uma menina e pediu a Andrew que se atirasse pela janela. Grace (personagem adulta interpretada pela atriz Angela Landis) continua com ares de rebeldia e irreverência, expressas em suas atitudes, seu figurino e até mesmo em seu corte de cabelo, curto e desgrenhado, em oposição ao cabelo longo e modelado de Amanda. Esse modo de diferenciar as irmãs pode passar despercebido pelos olhos do público, que teria introjetado os padrões estéticos socialmente aceitos (como os transmitidos por Amanda) e rejeitado os representados por Grace. Além disso, fica clara na narrativa a não

aceitação do comportamento inadequado de Grace, como veremos na configuração de seu visual.

Na cena dentro da igreja, enquanto o casal Amanda e Frank sai sob olhares de uma plateia familiar emocionada com o cumprimento do rito social, Grace destoa das demais pessoas: usa um vestido de forte tom de amarelo com estampas sobrepostas em vermelho; seu cabelo, loiro e curto, está desgrenhado e, no pescoço, usa uma faixa preta que se assemelha a uma coleira, completando aquele *look* desalinhado. Essa atitude de Grace pode representar tanto um apelo pela atenção de sua família como um sinal de que ela seria um indivíduo à margem da sociedade, no sentido de que não cumpriu os ditames de seu tempo, como o casamento formal e a maternidade, e se mostra alheia à introdução do robô naquela família. Além disso, o namorado que a acompanha veste trajes em desalinho, com a barba por fazer e pisca jocosamente para Amanda quando ela passa por eles na saída da igreja. Esse gesto é punido por Grace com um soco no estômago do rapaz. Na óptica do filme, enquanto o robô Andrew se humaniza, Grace caminha no sentido oposto de incivilização e brutalidades.

A rigor, Grace permanece, contudo, crítica, inconformada e, ao dar um soco no namorado atrevido, sugere que, antes de se casar sem afinidade – como faz Amanda –, é capaz de questionar o comportamento masculino. Entretanto, sob a óptica do filme, as atitudes de Grace assumem sinal negativo, opostas à mulher norte-americana padrão imaginada desde os anos 1950.

Nessa mesma cena, as pessoas dispostas em volta de Grace estão vestidas com cores neutras (cinza claro e tons pastéis) e têm um sorriso congelado no rosto. Uma pausa nesta cena remete novamente ao tom do discurso menos evidente, mas fundamental da trama: o tom familiar que deve prevalecer no ciclo de vida e das relações sociais, segundo o segmento conservador da sociedade norte-americana. Enquanto a câmera assume o olhar do casal que sai da igreja – isto é, o ponto de vista de uma família tradicional –, são mostrados três homens em diferentes fases biológicas de vida: um menino à direita, um homem jovem à esquerda e um senhor adulto. Esses três homens "ajustados" estão em torno de Grace e de

seu parceiro, os "desajustados" estigmatizados[12] por não apresentarem o comportamento esperado, o que os inabilita para a aceitação social. O acompanhante de Grace, mesmo contrastando às normas sociais, faz parte desse ciclo de vida em algumas fases como infância, juventude e maturidade. Na sequência da cena, na saída da igreja, a câmera focaliza um homem dos pés à cabeça, envergando um terno impecável, e vemos que é o robô Andrew, para quem Amanda olha fixamente, enfatizando sua alegria em tê-lo ali, portando-se como um homem elegante.

Outro corte temporal e a história avança para a terceira fase, quando doze anos se passaram. Uma cena na praia mostra um casal de crianças de aproximadamente nove e onze anos brincando na areia. Próximo a elas estão sentados Amanda e Andrew que, vestido elegantemente com calças sociais e sapatos, lê um livro como se fosse uma pessoa de verdade.

O menino hostiliza o robô, como fazia sua tia Grace, e se recusa a aceitar a máquina como um ser humano, mas é corrigido pela mãe, que insiste que seja dado tratamento igualitário para Andrew. É a repetição do ciclo, novas crianças: nova oposição entre o bem e o mal. O menino, que se chama Loyd, recusa-se a ter afinidades com a máquina. Todas as pessoas que não são fascinadas pela máquina – como Grace, sua mãe, seu sobrinho Loyd e o empresário Dennis – são apresentadas como mal-educadas, nervosas, grosseiras, arrogantes, inoportunas, impedindo que público desenvolva qualquer afinidade com esses personagens e com seus valores críticos em relação ao robô. Na mesma cena, Amanda questiona porque Andrew está calado. Ele lhe pergunta: "Como Isto consegue a liberdade? Isto deseja ser declarado livre".

---

12 O termo "estigma" foi criado pelos gregos "para se referirem a sinais corporais com os quais se procurava evidenciar alguma coisa de extraordinário ou de mau sobre o *status* moral de quem os apresentava. Os sinais era feitos com cortes ou fogo no corpo e avisavam que o portador era um escravo, um criminoso ou traidor – uma pessoa marcada, ritualmente poluída, que devia ser evitada, especialmente em lugares públicos. [...] Atualmente o termo é amplamente usado de maneira um tanto semelhante ao sentido literal original, porém é mais aplicado à própria desgraça do que à sua evidência corporal" (Goffman, 1988, p.11).

Aqui novamente a cena se repete sem música, de modo que o espectador ouça claramente o que será dito. Amanda estranha o pedido do robô e diz que ele é livre; ele discorda dizendo que é livre até que alguém lhe dê uma ordem. Ele diz que não quer deixar de servir àquela família, porém quer autonomia para ir e vir. Em voz de um homem amadurecido e consciente, Andrew diz: "Isto tem estudado sua história, guerras terríveis foram travadas onde milhões morreram por um ideal: a liberdade. E parece que algo que significa tanto para tanta gente tem que valer a pena possuir".

De volta a uma sala à luz da lareira, Andrew terá outro momento especialmente importante com seu senhor, que joga xadrez sozinho num pequeno computador (*palmtop*) – a ausência da esposa, diferentemente do início do filme, indica que a relação familiar[13] pode ter se "esfriado" ainda mais. Andrew pede licença para conversar e mostra a ele uma espécie de cartão que indica a soma em dinheiro que o robô tem na sua conta bancária. O dono de Andrew se espanta e pergunta por que Andrew quer lhe dar aquele dinheiro. Andrew responde que é para comprar sua liberdade: "Isto quer ser livre. Isto vai continuar obedecendo as três leis e a servi-lo exatamente do mesmo jeito. As únicas coisas que mudariam seriam as condições. Isto não seria mais propriedade sua". Nitidamente contrariado, o dono do robô se espanta e diz: "Você quer ir embora?". O robô responde: "De jeito nenhum, senhor, o senhor é a família de Isto".

Pela segunda vez essa frase é dita no filme, só que agora se refere apenas ao senhor que comprou o robô, indicando que a ligação entre eles se tornou mais firme, como se fossem parentes de verdade. No início do filme, Andrew havia perguntado se aquela era a família dele.

13 Prado (1981, p.26) afirma que atualmente os laços entre os membros da família nuclear se enfraquecem, "porque a responsabilidade coletiva da família enquanto núcleo através do qual se realizam projetos em comum diminui cada vez mais". Cada um dos seus membros é absorvido por suas próprias atividades num meio ambiente específico. Na casa do dono de Andrew, observamos que cada filha tem seu próprio quarto e, após as refeições, cada uma se desloca para seu "pequeno mundo"; a esposa segue para outros afazeres; e o pai fica sozinho com seu jogo de xadrez, acompanhado apenas pelo *palm top*.

Agora ele afirma que seu dono é sua família. E a palavra família volta a expressar o valor mais aludido pelo filme, isto é, a organização humana em torno da família, sobretudo da família tradicional, seguidora dos ritos religiosos e civis, que reside em bairros tradicionais dos Estados Unidos. Seu dono ainda reluta a entender o pedido do robô e diz: "Então porque está pedindo isso?"

Amanda entra na sala e seu pai lhe acusa de ordenar que Andrew reivindicasse a liberdade. Como em um conflito de gerações, pai e filha discutirão sobre o robô. Amanda assume que ela e Andrew discutiram sobre o assunto, porém o robô "toma suas próprias decisões". Seu pai replica como se estivesse magoado com o robô: "Mas você pôs isso na cabeça dele". Amanda responde:

> Não, pai, foi você quem pôs. Deu uma porção de livros para ele ler e foi uma questão de tempo até ele ficar intrigado com a ideia de liberdade. Ele aprendeu e evoluiu o tempo todo, e foi por sua causa e das habilidades do Andrew que ele se tornou tão complexo quanto nós.

Outro corte na cena indica que a noite se passou e, na manhã seguinte, a imagem da mansão que abrira o filme com a chegada de Andrew agora indica sua saída e o início de uma nova etapa na trajetória do robô.

Seu dono está na cozinha lendo jornal e Andrew entra para lhe servir o café, porém é convidado a se retirar da casa como consequência de seu pedido de liberdade. Semelhante a uma situação conflituosa entre um pai e seu filho – e na cozinha como o local de sociabilidade doméstica –, ambos estão num momento tenso: com a fisionomia séria, sisuda, o dono de Andrew devolve-lhe o cheque e diz que o robô está livre. E ainda completa: "Devo pedir que saia desta casa. Você quis a liberdade, deve aceitar as consequências". O dono de Andrew apresenta um aspecto físico bastante envelhecido, como se estivesse com mais de sessenta anos de idade. Ele mal olha para o robô, que aceita imediatamente a ordem de se retirar da mansão. Andrew demonstra que, para algo que foi trazido numa caixa com uma série de programações de fábrica, ele passou a se comportar como uma pessoa com um trabalho lucrativo e até com objetos pessoais para retirar da casa. Andrew sai

do ambiente doméstico para tornar-se independente e constrói uma casa só sua, próxima à casa da família.

Um corte na cena mostra o mar e a praia, e o filme informa que se passaram mais dezesseis anos na história. Amanda (ou a Menininha), já mais velha, vai até a casa de Andrew chamá-lo para ver o senhor do robô, que está morrendo.

No quarto do senhor doente estão presentes a mãe (bastante envelhecida, com cabelos brancos), o casal de filhos de Amanda e a filha rebelde Grace, ainda vestida de maneira destoante dos demais (para completar, a trama sugere que ela permaneceu solteira e sem filhos). É Grace quem, com ares de desprezo, anuncia a chegada do robô e sai do quarto, sem responder ao cumprimento de Andrew. O senhor acamado olha carinhosamente para a máquina e diz:

> Estou morrendo, Andrew. Por outro lado, estou bem. Estou em feliz em vê-lo, Andrew. Já faz um bom tempo. Eu queria te dizer que eu estava errado. Você estava certo por querer sua liberdade e eu estou feliz porque a conseguiu.

Essa cena melodramática[14] recupera a ideia do filho pródigo que, embora tenha saído de casa, volta para se despedir do pai magoado com sua ausência. Andrew conquistou a liberdade tão cara à ideologia norte-americana e retorna à cena clássica de leito de morte de seu "pai" para perdoarem-se pelas ofensas e marcarem para o espectador as lições de vida de cada um. Ainda segurando a mão robótica de Andrew, seu ex-senhor diz: "Andrew você foi muito bom para nós". O robô responde em tom de gratidão: "Foi um honra servi-lo, senhor".

14 Segundo Paraire (1994, p.47), "o melodrama fez o sucesso da primeira fase de Hollywood. Muito popular desde o início do cinema, ainda continua sendo uma fonte importante de receitas". Esse autor indica que uma das características básicas do melodrama familiar tem a desunião como mola-mestra da intriga e dos conflitos apresentados nos filmes. Geralmente o desentendimento entre gerações numa mesma família é o centro de certos filmes, como foi em *Palavras ao vento*, de Sirk (1957). Boa parte dos melodramas termina num "final feliz e inútil" (ibidem).

O senhor se emociona, a câmera mostra rapidamente sua esposa com a mesma expressão de neutralidade. O ciclo de vida do senhor de Andrew se fecha com a câmera focalizando sua mão imóvel e envelhecida sendo acariciada pelas mãos mecânicas e imutáveis do robô, que, embora considerado obsoleto para sua época, visto que é mercadoria e foi ultrapassado por modelos mais novos, mantém-se em perfeito estado de conservação.

"Isto deseja uma família"

Outro corte na cena mostra a "evolução" da cidade com imagens de trens velozes e prédios monumentais, reforçando a ideia de verticalização das cidades com o progresso arquitetônico. Nessa nova fase do filme, a cidade em *HBC* mistura estilos que caracterizam a arquitetura pós-moderna em contraposição à tendência modernista de projetar edifícios iguais e funcionais, como foram as "paredes de vidro". Em lugar da cidade unificada, planejada segundo os ideais da escola modernista de Bauhaus e suas formas simplificadas, o que vemos é a multiplicidade estilística numa "codificação plural" sinalizada pelo diálogo que esta arquitetura estabelece com o passado. As imagens da cidade em *HBC* revelam em primeiro plano as casinhas mais antigas, contrastando com a monumentalidade de prédios envidraçados e com outros prédios de diferentes alturas.

Os modernos edifícios da NA Robotics possuem as vidraças espelhadas que refletem a cidade e desreferencializam tudo o que está ao derredor. Na futurista cidade de *HBC*, essas "antigas" formas arquitetônicas repletas de "paredes de vidro" se misturam a outros estilos, configurando um novo panorama de estética pós-moderna. Esse aspecto multiestilístico que a arquitetura da cidade ganha no filme sinaliza o discurso de mudança sinalizado por Connor em *Cultura pós-moderna*. Nesse texto, Connor cita a proposta de Jenks ao criar *Learning from Las Vegas* (Aprendendo com Las Vegas), cujo visual repleto de edifícios diferenciados retomam a ideia de que cada prédio deveria ter um significado completamente diferente dos demais, o que

caracteriza a multiplicidade estilística criada na cidade norte-americana de Las Vegas, com seus prédios de hotéis, cassinos e casas de shows que imitam e recriam edifícios de diferentes lugares do mundo.

Para Jenks, a arquitetura pós-modernista recusaria a "univalência" da arquitetura moderna. As propostas de formas simples em caixas de aço e vidro feitas por Mies Van der Rohe e seus simpatizantes são caracterizadas pela repetição de construções que "afirmam e negam a sua forma". Nesse sentido, a univalência de formas, que celebra a perfeição geométrica do prédio modernista, "é, ao mesmo tempo, pura materialidade e puro signo que não se refere a nada fora de si mesmo, seja por citação ou por alusão [...] e a arquitetura pós-moderna se caracteriza pelas várias maneiras com que recusa esse princípio de univalência" (Jenks apud Connor, 1993, p.61). Assim,

> O movimento marcado pela arquitetura e pela teoria arquitetônica pós-moderna é, portanto, da univalência para a multivalência. Nesse clima, pressupostos modernistas sobre a simplicidade das formas primárias e acerca das respostas "naturais" que geram nos observadores humanos começam a parecer especiosos e voluntaristas. Se a arquitetura não pode garantir os modos pelos quais vai ser lida, reivindicações mais amplas como a de Le Corbusier – "a harmonia... é na verdade o eixo sobre o qual o homem é organizado em perfeito acordo com a natureza e, provavelmente, com o universo" – também começam a se dissolver. (ibidem, p.63)

De volta às cenas no interior da NA Robotics, Andrew aparece vestido elegantemente, com calça social, sapato e camisa, e conversa com o filho de Amanda que, já adulto, tornou-se advogado; o robô, acompanhado da mãe do advogado, pede ajuda legal para percorrer o país em busca de outros robôs de sua série: ele quer informações da indústria de robôs que o levem à localização de seus pares. O robô sabe que não é humano, entretanto busca fundamentar sua posição na sociedade e, para isso, sai em busca de uma identidade.

O escritório de Lloyd apresenta de modo negativo a personalidade do homem de negócios. A cor da sala mescla tons de preto e cinza, com linhas geométricas cortando os cenários, o que podem aludir à racio-

nalidade e à vida pragmática de Lloyd, que parece muito ocupado em ganhar dinheiro e pouco preocupado em ajudar os "familiares", como sua mãe e Andrew. Demonstrando irritação Lloyd olha para sua mãe e diz: "Mãe eu sou um homem muito ocupado, não tenho tempo para ajudar Isto a prosseguir com um processo ridículo!"

Amanda, já envelhecida, está vestida em tom vermelho escuro, o que pode simbolizar sua postura romântica, no sentido comum do termo, que ainda a mobiliza a ajudar e acompanhar o robô amigo pelo qual esteve apaixonada. Em tom sentimentalista, Amanda diz a Lloyd que o ama, na tentativa de convencê-lo a ajudar Andrew. O filho, percebendo que se obtiver aquelas informações, talvez afaste o robô de sua mãe por um longo tempo, encerra a reunião dizendo sarcasticamente que irá adorar ajudar o robô.

Já nas ruas da cidade, o robô Andrew se veste como um jovem americano, tal como o cinema consagrou esse personagem em filmes de aventura para o público adolescente: com uma mochila nas costas (como se precisasse levar consigo alguma coisa), parte para sua jornada "pessoal". Em pouco tempo, Andrew começa a encontrar seus pares, como o robô sem personalidade que trabalha em um no campo de golfe, além de outros pares quebrados em depósitos. Ele não se identifica com os robôs que encontra, pois, enquanto ele se humanizou, seus colegas de linha permaneceram robotizados, com a fala séria e ocupados apenas com serviços para os quais foram programados. Andrew caminha por inúmeras cidades estadunidenses: passa por Nova York (observando a passagem do tempo, marcada pelas modificações materiais na cidade, como a chegada dos carros voadores ou a construção de prédios cada vez mais altos); vai ao campo, passando por pastos com gado e igrejas luteranas nos estados do interior do país, atravessa o estado do Colorado até chegar à Califórnia.

Fernandes e Moraes (2008, p.103) lembram que a conhecida expressão "marcha para o oeste" nasceu como "símbolo de expansão do modo de vida da nova república nacionalista dos norte-americanos". E como um ser que busca uma identidade genuinamente estadunidense, Andrew não se furta de rumar para o Oeste do país em busca de outros robôs e de um lugar novo pra viver. Com isso, o filme corrobora

com a promessa de liberdade que poderia ser encontrada no Oeste daquele país: Andrew encontrará não apenas suas origens robóticas, mas também seu futuro bicentenário, isto é, poderá viver a liberdade de recriar-se e ser, como disse seu senhor Martin, tudo aquilo que ele poderia ser.

Ao entrar na ensolarada cidade de São Francisco, Andrew passeia por uma feira-livre e avista um robô fazendo compras que, para sua surpresa, é um modelo que imita o corpo de uma mulher, com busto e curvas femininas. A cidade de São Francisco no filme é retratada como um lugar de diversidade cultural, com todo tipo de pessoas e ares de liberdade de expressão. Andrew segue aquele robô que imita uma mulher dançando em meio a multidão até uma espécie de galpão, cujo letreiro informa "Rupert Burns – Enterprises". É o local em que Andrew procura por sua última referência de robôs NDR. Esse galpão abriga um laboratório clandestino de um pesquisador nitidamente não financiado e extraoficial.

Antes de bater na porta do estabelecimento, Andrew é recebido pelo robô feminino, que lhe oferece uma maçã. Ele aceita, mas não pode se alimentar. O nome "dela" é Galatea e, pelo modo como se comporta, possui um implante de personalidade extrovertida. Andrew se decepciona ao ver que sua nova colega não é tão ímpar como ele imaginou e que, na verdade, ela é apenas mais um robô que executa serviços domésticos para seu dono Rupert (interpretado pelo ator Oliver Platt).

O galpão de Rupert tem pouca iluminação, está entulhado de robôs desligados ou desmontados; uma espécie de depósito de restos robóticos e peças de laboratório de robótica. Também apresenta vitrines com peças do que seriam partes de "androides" e partes que, embora sejam idênticas a membros humanos, como mãos e pés, são imitações inorgânicas. Rupert se apresenta e logo é indagado por Andrew de onde foi que aprendeu a lidar com robôs a ponto de fazer modificações em seus corpos.

Rupert explica que aprendeu tudo com seu pai, um ex-funcionário da N Norte uma fábrica desativada de robôs, por sinal a mesma que fabricou Andrew. Após a morte do pai, Rupert assumiu o pequeno galpão que funciona como um "desmanche" de robôs. Ali são desmontados, modificados, consertados, reaproveitados e, sobretudo,

servem de base para algumas pesquisas não oficiais iniciadas pelo pai de Rupert. Andrew observa as partes de robôs com formato humano e, embora esteja surpreso com tal tecnologia, Rupert explica que esta tecnologia está "inexoravelmente antiquada".

Entendemos que essa cena é uma referência ao filme *Blade Runner* (EUA, 1982) de Ridley Scott, cujo futuro sombrio apresentava robôs semelhantes a seres humanos denominados replicantes. As peças no laboratório de Rupert são clones de peças humanas e remetem aos replicantes, mas Rupert insiste que estão antiquadas. Ora, isso pode significar uma mensagem da narrativa que, não podendo furtar-se da referência explícita a um filme cultuado como *Blade Runner*, prefere dizer que aquela visão *noir* de futuro está antiquada em relação ao este filme, cujo futuro assentado num panorama *clean* abriga uma sociedade capaz de produzir robôs úteis e afeitos aos ditames sociais, bem distantes dos replicantes que se rebelaram contra a ordem social estabelecida na Los Angeles de 2019.

Embora considere a tecnologia androide obsoleta, Rupert informa que suas novas técnicas podem copiar todo o corpo humano e apresenta ao público pela primeira vez a cabeça de um robô androide, cuja características faciais são idênticas as de um humano. Entretanto Rupert lamenta a falta de financiamento para suas pesquisas.

Prontamente, Andrew diz que financiará Rupert e que ele mesmo será objeto de mudança. Imediatamente, a cena é cortada, e Galatea auxilia Rupert na preparação da massa que moldará a aparência original de um rosto humano para Andrew.

Após uma breve discussão sobre qual será a idade aparente do rosto de Andrew, ambos concordam que ele representará um homem de quarenta anos. Pela primeira vez na película, o rosto do ator Robin Willians é apresentado ao espectador.

Rupert inicia a cobertura pelas mãos e aos poucos vai dando nova cobertura aos mecanismos de Andrew, conferindo-lhe feições iguais às de seres humanos, como as dos replicantes de *Blade Runner.* No entanto, os mecanismos internos do robô permanecem inalterados, mantendo-o distante das complexidades pós-orgânicas dos replicantes de Eldon Tyrel.

Como um item "repaginado", Andrew retorna à casa onde o filme começou. A câmera focaliza, sobre o piano de Amanda, a foto da família que o adquiriu. Nesse momento, o som do piano tocado por Amanda nas cenas iniciais é sobreposto ao som da orquestra que permeia toda a película. A câmera acompanha o robô que entra despreocupadamente na casa em que trabalhou por vários anos, sem se lembrar de sua nova aparência. Como se voltasse no tempo, ele olha para o piano e vê que a mesma Menininha toca o instrumento, embora seu cabelo, agora liso, esteja diferente do que ela usava há décadas atrás. A jovem se assusta com a entrada do homem na casa, e ele diz que é Andrew, mas ela não se lembra de tê-lo conhecido. Andrew a admira e diz que ela está maravilhosa, mais jovem, estranhando como ela pode *melhorar tanto*. Juventude e beleza são sinais de melhora em detrimento da experiência de vida.

Nesse momento, aparece uma senhora aparentando mais de sessenta anos. É Amanda, a verdadeira "menininha", avó da jovem Portia (interpretada pela mesma atriz Embeth Davidtz, que faz as duas personagens) que tocava o antigo piano da família. Em seguida, todos se estranham: Amanda não sabia que Andrew havia feito mudanças em sua aparência e pensa que ele é um ladrão; ela tenta proteger a neta, que também se assusta. Depois desse cômico mal-entendido, fica esclarecido que o robô Andrew agora é um androide; e Portia é filha de Lloyd e neta de Amanda, que está envelhecida. É curioso que o robô se comporte como um homem, atraído pela aparência externa de uma mulher, pois no primeiro momento ele admirou a beleza de Portia, acreditando que ela seria Amanda, mas depois fica um tanto decepcionado a ponto de, por um instante, desacreditar que Amanda é aquela senhora. Os diálogos nos informam que a busca de Andrew pelos seus pares robóticos consumiu vinte anos.

Após esclarecida a confusão, Andrew se mostra ofendido ao ver que Portia "imita" sua avó quando era jovem. Amanda explica que, embora se pareçam, isso é apenas uma herança genética e posteriormente Andrew verá que avó e neta são pessoas distintas. Eles se emocionam pelo reencontro e saem para outra sala a fim de conversarem sobre as mudanças ocorridas nesses longos anos. Portia permanece na sala da

antiga mansão e não compreende o aparecimento daquele homem que diz ser um robô. Como ela não conheceu o robô, vê apenas o homem exterior, e mal faz ideia de que sua avó um dia se apaixonou por aquele ser robótico a ponto de duvidar se deveria se casar ou não com seu avô Frank.

Ao processo de humanização de Andrew – a "cidadania" norte-americana adquirida quando se mostrou capaz de trabalhar arduamente, enriquecer, abrir conta em banco e se tornar um consumidor –serão introduzidos novos símbolos de maneira que a narrativa familiarize o espectador com a ideia de que o robô se tornará um homem "de verdade". Essa ideia tem início numa noite chuvosa: Andrew está em sua casa na praia e um cachorro aparece em sua porta. Ele insiste para que o animal vá embora, porém acaba aceitando a companhia do cão, o que nos lembra o jargão de que o cão é o melhor amigo do homem. Se Andrew quer mesmo ser um homem, terá que provar isso nos mínimos detalhes, comportando-se como um cidadão norte-americano típico, isto é, trabalhador, independente financeiramente, possuidor de uma casa e até de um cão. Falta-lhe apenas uma esposa.

A mesma música toca insistentemente durante todo o filme. Essas músicas instrumentais são usadas para reforçar o sentido das sequências cinematográficas em seus diferentes estilos e gêneros ficcionais. Adorno (1986) chamaria essa música instrumental de "má música séria", que, mesmo sendo *glamourizada*, é tão rígida e mecânica quanto a música popular, pois foi cooptada e fetichizada pelos ditames comerciais.

Outro corte na cena mostra a primeira e única tomada noturna da película, que nos remete claramente às cenas da cidade em *Blade Runner*, onde edificações de dois andares permanecem em meio a enormes edifícios fortemente iluminados, com carros velozes circulando em viadutos de vários níveis. Essa cena noturna é para mostrar que Andrew foi até o apartamento de Portia por não ter alimento em sua casa para oferecer ao seu cão.

Portia está trabalhando em uma escultura e afirma que é arquiteta de restauração. Andrew, alegando ser programado para dizer a verdade, comenta que a escultura é muito feia. Impaciente, Portia começa

a discutir com Andrew e pergunta o que ele quer tratar com ela. Uma tensão é formada em torno dos dois, e Andrew dá a pista-chave de todo o filme: ele diz o que quer, qual é seu propósito e sua razão de ser daquela forma e sintetiza a moral de todo o filme. No diálogo, Portia diz:

> – Olha aqui, primeiro você fica furioso comigo por causa da minha aparência; depois aparece na minha porta, anuncia que não gosta de mim e ainda critica o meu trabalho!
>
> – Mais uma vez peço desculpa por dizer a verdade, mas não posso evitar, é a minha programação. [diz Andrew]
>
> – O que exatamente você quer? [pergunta Portia, unindo as mãos numa posição de súplica]
>
> – Uma *família*. [responde rapidamente o robô]

Essa é a palavra chave do filme: o ideal de família, as transformações da modernidade pelas quais passam as famílias nos Estados Unidos, os desentendimentos entre os membros da família, a profissionalização crescente do mercado que impulsiona a obtenção de mais anos de estudo e, por sua vez, desfavorece a formação de famílias, a solidão, a velhice, a luta pela juventude; todo ideal de família é expresso nessa película. As mudanças se dão nesse panorama histórico de pós-modernidade.

Embora a sociedade atual enfrente conflitos na busca pela igualdade entre os sexos e as transformações deles decorrentes (busca por direitos iguais, profissionalização e autonomia financeira das mulheres), o filme insiste em transmitir o velho e clássico (leia-se moderno) ideal de família, como aquele de Chaplin no filme *Tempos modernos*. É como se todas as mudanças tecnológicas, os robôs, a mecanização crescente da vida não oferecessem perigo – *à la Blade Runner* – enquanto a família permanecesse intacta na base de uma sociedade cristã e laboriosa. Além disso, o filme está lidando com a disjunção ao criar uma espécie de vida a partir da máquina que não entraria em contradição com o

ideal de família, com a "harmonia" e com a tradição. Com esse pano de fundo, a película sugere que a biotecnologia é funcional e que isso basta, pois não apresenta riscos e não coloca em questão o trabalho humano nem sua organização social.

Como pontua Hobsbawm (1995, p.508), "por mais esotéricas e incompreensíveis que fossem as inovações da ciência, assim que eram feitas se traduziam quase imediatamente em tecnologias práticas". Andrew não passa de um conjunto de luzes e sons que não demanda nenhum conhecimento prévio de seus usuários que não seja apertar alguns botões e dar ordens. A domesticação das novas tecnologias a serviço dos seus mercados se revelou com um amplo potencial para o uso diário. Nesse sentido Hobsbawm (ibidem, p.509) explica que no século XX:

> [...] graças em grande parte à espantosa explosão de teoria e prática da informação, novos avanços científicos foram se traduzindo, em espaços de tempo cada vez menores, numa tecnologia que não exigia qualquer compreensão dos usuários finais. O resultado ideal era um conjunto de botões ou teclado inteiramente à prova de erro, que requeira apenas apertar-se no lugar certo para ativar um procedimento que se movimentava, se corrigia e, até onde possível, tomava decisões, sem exigir maiores contribuições das qualificações e inteligências limitadas e inconfiáveis do ser humano médio.

Na sequência Andrew diz para Portia que seu sobrenome é Martin e que foi chamado assim porque o bisavô e a bisavó dela o consideravam um membro da família. Ele diz que seus senhores morreram, a menininha está velha e que Portia falará com ele se houver insistência. É curioso como Andrew não cita as demais pessoas que circularam na trama também como membros dessa família: fica subentendido que a esposa do senhor de Andrew morreu; ainda existem Lloyd e outra filha que Amanda teve, mas que não foi apresentada. Andrew não cita essas pessoas porque o foco da narrativa concentra-se nas pessoas que aceitam as novas tecnologias sem oposição.

Portia trabalha com restauração de obras de arte, é solteira e financeiramente independente. Ela representa toda uma geração de

mulheres que não foram criadas sob o foco dos papéis sociais conservadores reservados para a mulher durante toda a primeira metade do século XX. As funções de esposa, mãe e dona de casa não são centrais na vida de Portia como foram na vida de sua bisavó, que nem nome tinha no filme, pois vivia em função de seu bisavô, o senhor Martin.

Aqui está explícita toda uma geração de pessoas que se tornam independentes financeiramente, mas que, mesmo saindo da casa de seus pais, permanecem sós, não se casam por não terem o ideal de família tradicional como algo central em sua vida. Aqui o que conta é o ideal de autonomia pessoal e liberdade financeira, que, por sua vez, possibilitam novas concepções de papel social e relações amorosas diferenciadas. Contudo, podem ser pessoas solitárias a ponto de, como fez Portia, conversarem com robôs. Ou essas pessoas são apresentadas como solitárias em uma clara referência à falta da velha comunidade-família, em oposição ao individualismo atroz da modernidade avançada? Assim, a solidão seria um elemento típico daqueles que desistem do modelo clássico de família. A tese aqui parece ser a de que o ideal de harmonia é conservar ambas as coisas, independência e família.

Baudrillard (2007, p.86) afirma que na sociedade de consumo é cada vez mais afirmada a "ideologia individualista", visto que "a possessão dirigida de objetos e de bens de consumo é individualizante, dessolidarizante e desistoricizante" (ibidem). Em suas palavras:

> Como consumidor, o homem torna-se solitário ou celular, quando muito gregário (a TV em família, o público do estádio ou do cinema etc.). As estruturas de consumo são ao mesmo tempo muito fluidas e fechadas. [...] A razão está em que o consumo começa por ser um discurso orquestrado com fim em si mesmo, tendendo a esgotar-se nessa permuta mínima, com suas satisfações e decepções. O objeto de consumo isola [...] e se deixa de isolar é porque diferencia, ajustando coletivamente os consumidores a um código, sem conseguir suscitar (pelo contrário) qualquer solidariedade coletiva. (ibidem)

Até a máquina reproduz, em alguma medida, a vida solitária dos consumidores, visto que o direito ao consumo por meio de uma conta

bancária própria foi um dos primeiros direitos sociais requeridos por Andrew como cidadão. Nas sequências de seu encontro com Portia, eles conversam em tom amistoso e ela se mostra tolerante com o robô. A música de fundo reinicia, marcando o tom de amizade que se formará entre os dois. O apartamento de Portia é um misto de habitação com ateliê de arte: várias peças estão espalhadas no ambiente, conferindo-lhe um ar de sofisticação e requinte. A câmera se afasta e sai pela janela do ambiente, como se deixassem os dois a sós. A música aumenta de volume e entra a cena de um ambiente muito claro, com pessoas vestidas de branco, como em um hospital.

Andrew entra pelo gigantesco *hall* que conduz aos quartos e vê Portia e Lloyd do lado de fora de uma das portas. Curioso notar que a outra filha de Amanda que aparece numa cena de praia brincando com Lloyd não aparece mais no filme. Isso mostra como a narrativa manipula os personagens no sentido de dispensar sem justificativa todos os que considera irrelevantes para a trama, sustentando o binômio bem *versus* mal. Aqui não caberia meio termo.

Portia anuncia a Andrew que sua avó teve um derrame cerebral. Novamente para marcar a passagem do tempo, é apresentado um ambiente asséptico e branco que mais parece uma nave espacial. Amanda repousa sobre uma cama aparentemente sofisticada, com vários sensores eletrônicos, veste um traje branco e tem metade do seu corpo coberto por uma espécie de manta prateada. Do mesmo modo como foi com o senhor Martin, outro ciclo de vida se encerra com Amanda, que segura em uma das mãos o cavalinho que Andrew esculpiu para ela na infância.

Diferentemente da morte de seu pai, que tinha ao seu redor uma família tradicional composta por esposa, filhos e netos presentes no seu leito de morte, aqui Amanda sinaliza algum afrouxamento nos laços familiares tradicionais e tem a companhia de seu amigo robô e de sua neta Portia. Lloyd está lá fora e não entra para despedir-se da mãe. Não há discursos, não há pedidos de desculpas como na morte de seu pai.

"Ela se foi?", Andrew pergunta para Portia, que chora em sinal de emoção. Andrew diz: "É cruel que você possa chorar e eu não. Eu sinto uma dor terrível que não posso expressar. Todos os seres humanos

de quem eu gosto se vão, simplesmente". "Infelizmente é assim" diz Portia. "Não estou certo" responde Andrew, em tom de determinação, como se estivesse disposto a mudar essa condição.

Um corte brusco na cena mostra uns desenhos da anatomia humana, semelhantes às antigas gravuras criadas por André Vesálio[15] em 1543. Andrew fez cada desenho e mostra para Rupert, que se mostra maravilhado, enfatizando a inteligência do robô. É curioso que um robô que esteja numa década tão automatizada não utilize nenhuma imagem computadorizada em três dimensões para criar seus projetos em anatomia humana. Talvez os desenhos imitem os de Vesálio para, semelhantemente ao médico holandês, dar ares de vanguarda para as mudanças propostas por Andrew.

Andrew passa a usar sua capacidade de acumular conhecimento para modificar sua condição de robô e ter os cinco sentidos humanos e, ao mesmo tempo, contribuir com a superação do que há de limitação na organicidade humana (em outras palavras, Andrew passa a trabalhar em prol do antigo desejo humano de viver mais tempo). Ao observar as modificações projetadas por Andrew para a hibridação entre sistemas orgânicos e maquínicos, Rupert diz:

> – Andrew isso é extremamente impressionante, você fez tudo isso sozinho?
>
> – Fiz, transferi todos os livros médicos conhecidos para a minha memória. Eu os estudei e foi assim que eu fiz esses desenhos. E eu sei que são muito primitivos, não estão totalmente completos, mas preciso de sua ajuda para preencher as lacunas mecânicas. Isso é outro melhoramento.
>
> – É consideravelmente muito mais que um melhoramento, você está falando sobre uma profunda transição da mecânica para a biológica. [diz Rupert]
>
> – Eu percebi isso e acredito que seja a união ideal dos dois campos. [Andrew diz entusiasmado]

---

15 Professor em Pádua, o médico holandês André Vesálio (1514-1564) aplicou na prática a teoria médica ao mostrar o corpo humano de modo dessacralizado, registrando em gravuras o objeto de suas observações. Vesálio recriou em gravuras corpos dissecados submetidos a observação médica para estudo da anatomia humana. Dessa forma abriu caminho para a ciência médica moderna (cf. Novaes, 2003).

– E não só isso, eu acho que essa coisa daria certo para os dois. Eu acho que nenhum dos projetos protéticos existentes se compara ao que você desenhou aqui. Você poderia usar isso nos seres humanos também.

– Exatamente. [responde Andrew]

Isso reforça a ideia de que Andrew imitou as gravuras de Vesálio para dar ares de vanguarda a seus experimentos médicos. Após a afirmação de Andrew, a câmera cinematográfica passeia pelo laboratório "clandestino" de Rupert. Enormes tubos de ensaio contêm vários sistemas híbridos no formato de órgãos humanos: pulmão, rins, estômago, pâncreas, coração e outros órgãos são criados pelos dois pesquisadores a fim de ajudar tanto Andrew a ser orgânico quanto os seres humanos a serem mais resistentes fisicamente, como as máquinas. Ao recriar o sistema nervoso humano, Andrew poderá experimentar sensações que ainda não conhecia. Os órgãos serão transplantados para dentro do robô, a fim de que ele sinta essas sensações humanas. Rupert pergunta se Andrew está preparado para tantas mudanças importantes.

Embora o filme seja ficção, Rifkin (1999) aponta que na atualidade existem empresas atuando no campo da biotecnologia como, por exemplo, na "engenharia do tecido" para a fabricação de órgãos humanos. Atualmente existe pele artificial[16] para o tratamento de queimaduras e válvulas cardíacas para operações do coração, mas a meta dos cientistas é a fabricação de órgãos humanos completos como seios, orelhas, cartilagens, narizes e outras partes do corpo humano.[17] Em Boston, o doutor Anthony Atala, diretor da engenharia de tecido da Escola Médica de Harvard, trabalha no desenvolvimento de bexiga e rins humanos. Nesse sentido, é possível pensar que a divulgação desses experimentos científicos em jornais de grande circulação seja suficiente para influenciar filmes de ficção científica como *O homem bicentenário*, que, por sua vez, "encarrega-se" de popularizar a existência dessas tecnologias. Se elas podem ser lucrativas para o mercado

---

16 Segundo Rifkin (1999, p.26), a Organogenesis, empresa situada na cidade norte-americana de Boston, vangloria-se de ter criado, a partir de poucas células, "quatro acres de pele".

17 Já existem, por exemplo, válvulas cardíacas desenvolvidas pela biotecnologia.

que as produz, nada melhor do que um público familiarizado com possíveis produtos.

Além disso, há o problema da alienação humana que na película é potencializada para evidenciar a complicada relação entre homem e máquina: a disposição dos personagens apresenta humanos complicados e um robô ideal, de maneira a confundir o humano com o tecnológico, criando uma espécie de fusão entre eles que dificulta para o espectador estabelecer uma confrontação crítica dessa fusão/naturalização. Temos pessoas que não conseguem se relacionar porque estão cada vez mais robotizadas e imersas em suas vidas práticas; enquanto isso, temos um robô disposto às conversas, ao debate, que anseia estreitar os laços com outras pessoas.

Na sequência da película, outro corte na cena retoma a amizade entre Andrew e Portia: eles passeiam pelas ruas ensolaradas da cidade tranquila, incomodada apenas pelo som dos carros voadores que novamente sinalizam avanços materiais. Enquanto caminham em um parque público, com poucas pessoas elegantemente vestidas ao redor, em um clima de descontração e civilidade, ela se diverte com os trocadilhos que Andrew faz em suas piadas com sua pseudoingenuidade.

A forma com que Andrew se comporta ao lado de Portia não condiz com suas pretensões na área médica, pois é impensável que, como ele mesmo disse, possa compilar todos os livros de medicina em seu programa interno e seja capaz de trocar palavras como se não conhecesse bem seu sentido. Como vemos, em Hollywood tudo é possível para iludir e envolver o telespectador. Enquanto Lloyd é apresentado como uma pessoa fria e calculista, mesmo que seja por meio de poucas falas, Andrew, com suas "inovações científicas" que podem modificar todo o rumo da humanidade, sempre é colocado como "bonzinho", ingênuo e meigo, não importa quão pretensiosas e perigosas sejam as mudanças que indiscriminadamente será capaz de introduzir nesta sociedade. Não há neste filme nenhum questionamento bioético sobre a necessidade, os usos e os meios para se aplicar tais mudanças nos corpos humanos.

Nas cenas do passeio de Portia e Andrew no parque, a conversa entre eles sinaliza a possibilidade de envolvimento afetivo entre ambos. Vejamos os diálogos:

– Não posso acreditar nisso, não vou acreditar nisso. Eu sei que não sou inteiramente humano e é por isso que nem sempre as pessoas gostam de mim ou me compreendem. [diz Andrew irritado]

– Eu gosto! [responde Portia]

– Você gosta? [pergunta Andrew]

– Eu te compreendo, mas eu não posso investir minhas emoções numa máquina. [completa Portia]

A música de fundo é reiniciada, lembrando-nos que "a menininha" Amanda já tinha dito algo parecido para Andrew e diz em tom de brincadeira que aquela reação da moça poderia ser algum traço genético; ele, porém, mudaria as coisas.

Outro corte mostra novamente Andrew no laboratório de pesquisa de Rupert, que também se modificou conforme Andrew financia as pesquisas: novos materiais foram comprados, outras técnicas estão sendo incorporadas aos sistemas do robô e o ambiente de trabalho parece mais limpo. Enquanto Rupert trabalha nos circuitos internos do peito de Andrew, ele se queixa dos comentários de Portia, reclamando do tom de zombaria. Ele age como um homem apaixonado que luta para conquistar a mulher que ama.

Em seguida Portia reaparece em sua casa, estudando seus projetos de restauração e arte, quando é interrompida por Andrew. Ele entra rapidamente na sala e pede que ela aperte seu olho para que ele possa mostrar que começou a sentir dor como um humano.

– Funciona! É minha rede neural! Eu sou um feliz proprietário de um sistema nervoso central! [grita Andrew, entusiasmado]

– Você pode sentir? [espanta-se Portia]

– Sim, e como! Você faria uma coisa pelo bem da ciência? Beije-me. [pede Andrew]

Ela o beija rapidamente e ele lhe dá um beijo mais forte como se fosse um homem apaixonado. Ela sai de perto dele como se estivesse angustiada e declara que vai se casar com Charlie, um provável namorado que ainda não apareceu na trama. Eles iniciam uma nova

discussão e Portia fica com raiva do robô por não romper os protocolos da boa conduta. Após as reclamações de Portia, que parece interessada no robô, ele diz que não dá para deixar de ser respeitoso porque faz parte dele. Andrew não entende bem o significado da mensagem de Portia, que talvez esteja lhe dando uma chance para que a conquiste.

A trama reproduz o cenário de amor vivido por Amanda e Andrew no início da trama, mas agora é Portia que se apaixona pelo robô. Entretanto, ele "avançou" o suficiente para corresponder ao amor da jovem. A música que havia sido interrompida em meio ao diálogo dos dois é retomada, abrindo a nova cena num parque ensolarado. É a cena do noivado de Portia. Inúmeras pessoas elegantemente vestidas reaparecem em cena, e Lloyd, pai de Portia, cumprimenta alguns convidados junto de sua filha e de seu noivo.

Escondido atrás de uma coluna nos arredores do jardim está Andrew e Rupert. Deixando sua "amabilidade de fábrica", Andrew zomba do noivo de Portia, dizendo que ele tem um queixo pontudo que "dá para furar um olho com aquilo". Novamente aspectos físicos são usados em detrimento de uma pessoa. Com ares de adolescente enciumado, Andrew diz que Portia poderá um dia acordar e ver que se casou com um antigo "abridor de latas". Rupert não enxerga bem a cena e Andrew lhe recomenda que melhore sua visão. Agora, sempre que pode, o robô faz questão de pontuar os defeitos humanos.

Andrew reconhece que está apaixonado, porém não tem esperança de ocupar o lugar do noivo. Em meio a sua tristeza, Andrew sai de cena e Rupert o segue entusiasmado. Perguntamo-nos se a figura de Rupert é a de um amigo fiel ou é a de um empresário que, em nome do financiamento que recebe, não se importa com a falta de ética de seu financiador. A música melancólica do piano marca a troca de cenas e mostra Andrew dentro de sua casa, acompanhado de seu cão Ufi e da lareira acesa. Agora ele sente frio e precisa de subterfúgios para se aquecer como um humano. Rupert está com ele e, enquanto bebe alguma coisa, pergunta se Andrew gostaria de dar um gole. Andrew diz que seria extraordinário, e ambos passam a tramar novos planos que farão com que Andrew passe a se alimentar e possa provar o sabor dos alimentos. Mas a novidade de Rupert é que, segundo seus novos

planos, ele poderia fazer de Andrew "um homem completo" apto a ter relações sexuais. Quando Andrew entende o significado completo da palavra, há um corte na cena que leva o público para o interior de uma grande catedral, local onde Portia trabalha em restauração.

Andrew vai ao encontro de Portia na igreja e, em meio às imagens sacras, diz que ali é o lugar onde a avó de Portia se casou. Após um curto diálogo, o robô declara seu amor à Portia e que está fazendo tudo o que pode, por dentro e por fora, para conquistá-la. Portia aparenta estar apaixonada pelo robô cada vez mais híbrido. Novamente a música toca e ambos se beijam. A cena termina com os dois na cama da casa dela em meio a luzes de velas, indicando que tiveram sua primeira "noite de amor". Essas cenas não surpreendem se considerarmos que o documentário sueco *Surplus* (2003) nos mostrou bonecos idênticos aos seres humanos, na versão masculina e feminina, que são feitos nos Estados Unidos para serem usados como parceiros sexuais. No entanto, nesse caso, a narrativa nos convence que ambos estão felizes e passam a vivenciar esse amor juntos. Enquanto em *Surplus* a narrativa falava da autonomia sexual, da realização dos desejos sem necessariamente a presença incômoda e exigente do humano, aqui tem uma sugestão de que entre humano e máquina pode surgir algo mais que a relação de uso.

Constatamos na infância de Amanda e Grace que, nessa sociedade, as pessoas estão acostumadas com o fetiche da mercadoria e quase não conseguem mais identificá-lo. Como afirma Baudrillard (2007, p.81), "a sociedade de consumo é ainda a sociedade de aprendizagem do consumo e de iniciação social ao consumo". E como aparece em *HBC* esta iniciação se dá desde a infância.

No capitalismo as mercadorias ganharam vida e são impostas como necessidades vitais, cujas embalagens propiciam não apenas a satisfação das necessidades como também a felicidade embutida. Se Amanda e Portia tiveram dificuldades em seus relacionamentos com humanos, elas podem por meio da mercadoria robótica, experimentar a relação fetichizada com a máquina e suas promessas de satisfação. Essas pessoas estão há muito tempo convencidas pelas mídias de que as coisas são apaixonantes, de carros à robôs.

Na atual cultura do consumo, as pessoas estabelecem uma relação libidinal com as mercadorias. Talvez a relação de Portia com Andrew seja simbolismo dessa relação historicamente cultivada entre as pessoas. Nesse sentido, Baudrillard (ibidem, p.80) aponta que a questão do consumo é também uma questão de cidadania, pois o consumo tornou-se força institucionalizada, não apenas como forma de prazer, mas também é um *dever* do cidadão. E mais:

> [...] o homem-ser consumidor considera-se como obrigado a gozar e como empresa de prazer e de satisfação, como determinado-a-ser-feliz, amoroso, adulador/adulado, sedutor/seduzido, participante, eufórico e dinâmico. Eis o princípio da maximização da existência através da multiplicação de signos e objetos, por intermédio da exploração sistemática de todas as virtualidades do prazer.

Jameson (2001, p.56) enfatiza que essa cultura, que é parte da vida cotidiana, é integrante do tecido social e dificilmente pode ser destrinçada dele; sua força suprema é o consumismo, "o ponto central de nosso sistema econômico, e também o modo de vida para o qual somos todos os dias sem cessar treinados por toda nossa cultura de massas e indústria de entretenimento, com uma intensidade de imagens e de mídias sem precedentes na história".

Além da relação libidinal entre humanos e coisas, as cenas anteriores da paixão entre Portia e Andrew remetem às representações contemporâneas do amor-paixão. Rossi (2008) afirma que, apesar da cultura moderna estar fundada sobre os pilares da racionalidade e da individualidade sustentando as sociedades ocidentais contemporâneas, os discursos em torno do sentimento amoroso aparecem acima da razão e da lei, como se tivessem poderes mágicos. A gênese desse discurso o remete ao movimento artístico e filosófico europeu no final do século XVIII, mais conhecido como Romantismo e sua oposição ao Iluminismo e ao Racionalismo. As reverberações desse discurso culminam no desencanto weberiano pela racionalidade e ideais iluministas, provocando no homem o escapismo através de idealizações e subjetivismo:

> Num imenso sentimento de solidão e inconformado com a sociedade caótica que o racionalismo deflagrara, o homem moderno entregou-se ao escapismo, às idealizações e ao subjetivismo, reconhecendo na externalidade os malefícios propagados pela modernidade. Em outras palavras, ele se entrega ao romantismo: uma exaltação quase religiosa dos sentimentos, pautada na individualidade e marcada por distanciamento e negação da realidade. (Rossi, 2008, p.237)

Se, na vida prática e social, o desenvolvimento tecnológico prevaleceu como solução para os problemas modernos e mantém na racionalidade seu valor predominante, na vida individual prevaleceram os sentimentos e a subjetividade. Assim, tanto Portia quanto Andrew são racionais e bem preparados tecnicamente para exercerem seus papéis sociais relacionados ao trabalho, porém, em suas vidas particulares, ambos cedem aos apelos "mágicos" do amor: tentarão conciliar, por meio de um pedido judicial de "reconhecimento humano", aquilo que está na esfera da subjetividade, isto é, o amor entre ela, uma mulher, e um ser artificial. Isso, na forma, nos mostra apenas o homem ideal criado pela narrativa, um homem que reúne o máximo em aproveitamento da ciência e da razão e que mantêm sua individualidade calcada no sentimentalismo, na bondade e no amor romântico, com tons de pureza, como se o amor fosse um sentimento natural, genuíno e abençoado. Não foi sem razão que a narrativa apresentou ambos os personagens para se entregarem ao primeiro beijo dentro de uma igreja cristã, local onde Portia trabalha e que, por sua vez, pode indicar a ideia da narrativa de que deveríamos aceitar uma restauração do corpo humano como algo positivo.

Para expressar seu ideal de amor romântico, a história partirá em busca da legitimação desse homem ideal que ele criara. No dia seguinte, a cena mostra o casal na cozinha: Andrew está maravilhado com os sabores dos alimentos, repetindo as porções quantas vezes lhe forem servidas por Portia. Ela lamenta que se viverem juntos eles sofrerão as consequências de jamais serem aceitos pela sociedade. Baudrillard talvez dissesse: teria o sexo também sido reificado? *HBC* e seu robô "apaixonante" indicam que sim. Baudrillard aponta para essa reificação

do sexo, que teve início com a boneca sexuada da qual "descendem" os bonecos de Surplus, o robô Andrew, o gigolô Joe (de *I. A.*) e a replicante Pris (de *Blade Runner*)[18].

> No caso da boneca sexuada (equivalente do sexo enquanto brinquedo e manipulação infantil) – é necessário ter já dissociado a sexualidade como totalidade, na sua função simbólica de permuta total, para a poder circunscrever nos *signos sexuais* (órgãos genitais, nudez, atributos sexuais secundários, significação erótica generalizada de todos os objetos) e os *adscrever ao indivíduo* como propriedade privada ou como atributos. [...] Vê-se que, no fundo, se trata de uma só e mesma coisa: a recusa da sexualidade enquanto permuta simbólica, isto é, como processo total para lá da divisão funcional (ou seja, como subversiva). [...] é a censura que atua através do artefato e da simulação ostensiva, sempre baseada numa metafísica do realismo – figurando aqui o real como a reificação e a inversão do verdadeiro. (Baudrillard, 2007, p.159)

Após ser aceito por Portia como seu amante, imediatamente Andrew se levanta e sai na busca de conseguir um advogado e dar início ao processo judicial de reconhecimento de sua provável condição humana, o que o colocaria de vez na sociedade humana, legitimando sua relação com Portia.

As coisas nem sempre mudam

Outra panorâmica entre carros voadores na cidade iluminada pelo sol e a cena mostra uma das muitas audiências que Andrew Martin terá com os juízes de uma espécie de suprema corte internacional (composta por membros de diferentes nacionalidades, como informam os painéis nos assentos).

A imagem da grande sala de julgamentos nos parece se impor pela sobriedade dos tons escuros, pelas variantes tonalidades do cinza, pelas

18 Pris é uma replicante interpretada pela atriz Daryl Hannah no filme *Blade Runner* (EUA, 1982).

linhas retas dos entalhes nas paredes e dos corrimãos cromados nas escadas. O ambiente, à primeira vista, não pende para nenhum outro tom que não seja o neutro, indicando a tentativa de imparcialidade a que aquele júri se propõe ou a solidez dos valores dessa sociedade.

O juiz abre a seção dizendo que Andrew pede a aprovação de uma lei que o declare um ser humano. Defendendo a própria causa, o que inferimos ser mais por uma provável inteligência jurídica que possui do que por falta de dinheiro para pagar por um advogado, Andrew responde que deseja ser reconhecido como humano para que possa se casar com uma companheira humana. O juiz prossegue:

> – Entendo. Temos que encarar o fato inegável de que não importa o quanto se pareça com um humano, você não faz parte da cadeia genética humana. Está do lado de fora completamente. Você é outra coisa qualquer; uma coisa artificial.
>
> – Senhor, e quanto a todas as pessoas de verdade que se debatem na cadeia genética, que tem corpos com dispositivos protéticos, muitos dos quais eu inventei – o senhor mesmo tem um dos meus rins, não tem? O senhor não é de alguma forma artificial, pelo menos em parte? [questiona Andrew]
>
> – Sim em parte sim.
>
> – Então eu também sou humano em parte.
>
> – Diga em que parte Andrew?

Andrew responde apontando para o coração. E o juiz lhe pergunta como ele é no cérebro, na sua cabeça –lembrando-nos quais são os valores primordiais nos assuntos práticos da vida social, isto é, a racionalidade. Ele confirma que ainda é equipado com o cérebro positrônico. O juiz diz:

> – E por causa desse cérebro positrônico você, sob todos os aspectos, é imortal.
>
> – Sim senhor! [responde Andrew]
>
> – Bem Andrew a sociedade pode tolerar um robô imortal, mas jamais iremos tolerar um ser humano imortal. Isso desperta muita inveja, muito ódio. Sinto muito Andrew, essa corte não pode e não vai legalizar a sua

natureza humana. E com isso dou por encerrado esse processo. Portanto, é decisão dessa corte que Andrew Martin desse dia em diante continue a ser a declarado um robô, uma máquina mecânica e nada mais.

Desapontado e tentando parecer irônico, Andrew responde como no dia em que chegou à casa de seus donos, há quase duzentos anos atrás: "Isto fica feliz em ser útil".

Um corte na cena e o narrador informa que muitos anos se passaram. A esperança de Andrew pode estar firmada na sua frase de que as coisas sempre mudam. Ele provavelmente se referia não apenas à ciência humana, mas também aos valores humanos impressos na sociedade, que historicamente não acompanha a velocidade das mudanças técnico-científicas,[19] mas tende a ceder a elas com o passar dos anos.

A cena seguinte mostra Portia bastante envelhecida, embora conserve uma aparência mais jovem do que sua idade. Ela diz que não tem mais tanta certeza de suas convicções. Ela afirma que fará 75 anos na próxima semana e Andrew está com a mesma aparência de quarenta anos, conforme Rupert o deixou.

Portia diz que não se sente com cinquenta anos, sua aparência é mesma da Menininha quando velha. Ela diz que não vai mais tomar o elixir de DNA[20] que Andrew prepara, não terá seus órgãos transplantados, vai se desgastar, não quer viver para sempre. Andrew pergunta por que ela quer partir? Portia responde: "Existe uma ordem para

---

19 Mudanças também são esperadas por alguns cientistas norte-americanos que, muito otimistas, seguem na contramão de Andrew, pois esperam romper a organicidade do corpo humano. Entre eles está Gerald Jay Sussman, professor de Engenharia Elétrica e Ciência da Computação do MIT, que acredita que se for possível criar uma máquina que guarde o conteúdo da mente, então essa máquina seria um humano livre do corpo físico que, segundo ele, "não é interessante". "Agora a máquina pode durar para sempre. [...] Todo mundo gostaria de ser imortal [...]. Temo, infelizmente, que eu seja parte da última geração que vai morrer" (Cf. Rifkin, 1999, p.229).

20 Esse elixir de DNA de Andrew incorpora o que, segundo Rifkins (1999, p.228), seria a visão de imortalidade em que aposta a era da biotecnologia. "A habilidade de reduzir todos os organismos biológicos e ecossistemas à informação e, então, usar essa informação para superar os limites do tempo e espaço é o sonho fundamental da biotecnologia".

as coisas, os seres humanos passam por aqui algum tempo e depois morrem. Isso é o certo".

Se o discurso pós-modernista, sobretudo na arte do corpo, é receptivo às transformações reais e virtuais prometidas pelas biotecnologias, aqui Portia sinaliza o caminho oposto, enfatizando a organicidade do corpo humano e consequentemente a possibilidade de vida após a morte, uma crença que acompanha as religiões desde as primeiras organizações humanas de que se tem conhecimento. Andrew diz que a entende, mas não suportaria viver sem ela. Pensativo, Andrew recorda as palavras de seu dono, o avô de Portia, quando dizia que para ele o tempo era algo totalmente diferente, para um robô o tempo não tem fim. Provavelmente foi por isso que Andrew aprendeu a fazer relógios com tamanha perfeição, no sentido metafórico de ser capaz de dominar o tempo, de subjugar os dias e de acumular todo o conhecimento humano divulgado até então. Essa cena em que o robô reflete sobre sua vida vem novamente aliada à imagem da sala aconchegante na companhia do pai e da lareira acesa. Ocorre com Andrew e aquele que agiu como um pai para ele, o senhor Martin, o mesmo que ocorria com Roy e Tyrel em *Blade Runner* quando eles se encontravam.

Andrew diz que só existe uma coisa a fazer. Um corte na cena mostra o laboratório de Rupert, no entardecer do dia. Mas agora o laboratório está num novo local, um lugar mais valorizado, próximo à cidade, o prédio é maior e bem iluminado, a cor prateada lhe imprime um ar futurista.

Ao som da música instrumental, Andrew passa por novo processo de modificação. Recebe sangue e passará a envelhecer como seu velho amigo Rupert, que está bem envelhecido. Quanto tempo ele vai durar, não se sabe, dependerá de seus hábitos alimentares, da sua vida de exercícios, de como cuidará de sua saúde. Rupert o saúda, dizendo: bem-vindo à condição humana. Outro corte na cena e novamente a câmera leva o público para dentro do tribunal do júri, pois Andrew entrou com nova ação pelo reconhecimento de sua condição humana. O tribunal tem o mesmo padrão de cores escuras dos anos anteriores, porém algumas luzes vermelhas e amarelas dão um tom de cor no ambiente e talvez indiquem alguma flexibilidade por parte da corte não

tão conservadora de tempos atrás. Os jurados são outros, a juíza que preside a seção é jovem e negra, possivelmente indicando mudanças importantes em uma sociedade cujos negros já foram tratados como escravos e permaneceram muitos anos privados dos direitos civis. Ela pergunta se Andrew se programou para morrer.

Andrew afirma que está ficando velho e sua aparência é de um senhor com mais de setenta anos. Seu corpo está deteriorando e, semelhantemente aos humanos, ele também deixará de "funcionar". Lembra que, como um robô, ele poderia viver para sempre, mas afirma que prefere "morrer como um homem a viver por toda a eternidade como uma máquina". "Por que deseja isso?" pergunta a juíza. Andrew responde:

> – Para ser reconhecido por quem e pelo o quê eu sou; nem mais nem menos. Não por aclamação nem por aprovação, mas pela simples realidade do reconhecimento. Esse tem sido o objetivo essencial da minha existência e eu o terei alcançado se puder viver ou morrer com dignidade.

A música dá o tom de exaltação da cena. Demonstrando ponderação diante de um senhor idoso que não lembra um robô. A juíza diz:

> – Senhor Martin, o que o senhor está pedindo é extremamente complexo e controverso, não será uma decisão muito fácil. Devo pedir que tenha paciência enquanto eu levo o tempo necessário para tomar uma decisão quanto ao assunto que é tão delicado.

Visivelmente não se importando mais com nenhuma decisão superior, Andrew diz para Portia que pelo menos eles tentaram.

Outro período de tempo transcorre, Andrew e Portia aparecem deitados numa cama e de mãos dadas, vestem blusas de frio no mesmo tom de cor e estão sob os cuidados de uma enfermeira que liga um aparelho transmissor de imagem. Será apresentada uma teleconferência com a juíza, para que todos assistam a inédita decisão da presidente do júri em resposta ao pedido de reconhecimento de Andrew. A juíza presidente do congresso mundial inicia a leitura de sua decisão.

> – De acordo com os arquivos da companhia robótica AN Norte, o robô também conhecido como Andrew Martin foi ativado às 17:15 horas do dia 3 de abril de 2005. Em algumas horas ele completará duzentos anos [...]

Nesse momento, Andrew fecha os olhos e solta a mão de Portia: ele não vive o suficiente para ouvir o restante da sentença. A juíza, também com os cabelos brancos e envelhecida, prossegue:

> [...] o que significa que, com exceção de Matusalém e outras figuras bíblicas, Andrew Martin é o ser humano vivo mais velho registrado na história e por isso, com essa programação, eu legalizo o seu casamento com Portia Charlie e reconheço sua natureza humana.

Esse reconhecimento da união de Portia e Andrew vem ao encontro com as análises de Rossi (2008, p.259) sobre as representações do amor no cinema contemporâneo:

> Malgrada toda a idealização que consagra o amor enquanto sentimento libertador, que supera a moral, rompendo com as normas socialmente estabelecidas e conduzindo a experiências transcendentais, sua percepção e representação ainda são profundamente moralizadas, internalizado regras sociais de conduta que se transformam em recalques e se confundem com a definição do sentimento em si.

Nesse sentido, Portia e Andrew poderiam ter vivido sua experiência romântica sem considerar o meio social, afinal Andrew nem se parecia mais com um robô e poderia passar despercebido naquela sociedade; mas, ao contrário, a narrativa é voltada para as regras e valores tradicionais da sociedade norte-americana e move os personagens a buscarem a benção social para sua união incomum.

Após a "morte" de Andrew, Portia diz que talvez não fosse preciso ele ter visto a decisão. Ela pede para Galatea que desligue os aparelhos que a mantém viva é prontamente obedecida por Galatea, que desliga tudo. Em poucos minutos ela morrerá. Portia agradece Galatea, que lhe responde como Andrew Martin: "Isto fica feliz por ser útil". Olhando para Andrew, Portia se despede e diz: "Até daqui a pouco, querido".

A narrativa, por meio do personagem de Andrew, transmite sua fé no progresso e nas instituições estabelecidas, como os ideais do liberalismo político e econômico, o poder judiciário e principalmente a família. Família essa que ele próprio não chegou a construir no sentido biológico do termo – muito embora não seja difícil imaginar que o faria num determinado momento –, mas que, apesar de todas as possibilidades daquilo que pode ser enquanto pessoa, foi justamente fazer parte de uma família aquilo que Andrew mais desejou, perseguiu, idealizou e pela qual desenvolveu inúmeros artefatos técnicos e científicos. E quando viu que sua família estava ficando para trás, perdida no tempo cíclico da vida biológica, após ver "seu pai", senhor Martin, morrer, sua querida Menininha Amanda morrer e, por fim, ver Portia dizer que não queria viver pra sempre porque a vida não era pra ser assim, ele se vê diante de um impasse e decide ficar no seu tempo, decide morrer.

Aqui a narrativa concretiza na forma, isto é, a partir da morte do homem-robô, a mensagem em que acredita, levando o personagem a morrer justamente na hora que deveria decidir se viveria para sempre e continuaria a criar novas possibilidades e experiências, ou se permaneceria naquilo que julgou mais importante para ele, sua família. A narrativa pós-moderna faz a leitura da vida humana num profundo sentimento pelo nostálgico, pela família tradicional, pela relação amorosa entre casais heterossexuais, pelo casamento burguês, pela crença religiosa, a ponto de fazer com que Andrew desista da "imortalidade" conquistada e deixe seu "presente perpétuo" para que, com sua morte, seja perpetuada a visão e os valores do filme.

Justamente por ser uma ficção científica na sua forma e com isso projetar uma ideia de futuro, a narrativa dissemina valores daquilo que aposta para o futuro. Essa visão não expressa a totalidade da sociedade estadunidense, que vem sofrendo alterações de seus valores sociais (como veremos nos filmes seguintes), mas é sintoma de uma camada social importante naquele país com qual a narrativa se alinha.

A crença na vida após a morte é outra mensagem final da película, remetendo à camada conservadora dessa sociedade: branca, anglo-saxônica e protestante, como são reverenciados seus fundadores (os

Wasp[21]) nos livros de história oficial dos Estados Unidos. Com exceção da juíza negra que aparece no final, nenhum outro negro teve papel relevante na trama. Talvez a presença de uma mulher negra reverencie o ideal de igualdade de oportunidades (embora isso não seja tão claro como pregam seus idealizadores), mantido como um valor social. A participação da população negra ficará mais evidente na sequência deste livro, com a análise dos outros filmes escolhidos. Neles, serão destacadas as mudanças desta sociedade, de modo a evidenciar tais processos históricos e sociais.

Concluímos a análise de *O homem bicentenário* retornando ao início do filme, quando é mostrada uma caixa da fábrica que embala o robô Andrew com os dizeres: "NA Robotics: uma vida inteira dedicada ao serviço e à segurança".

Isso é o que se esperava de Andrew e foi o que ele fez em toda sua existência, representando o ideal de vida dentro do território norte-americano. E, apesar das diferenças regionais, econômicas e sociais dessa sociedade, ela procura manter seus membros agregados como uma família na qual cada participante tenha uma vida inteira dedicada ao serviço e à segurança de seu país.

Do oceano Atlântico ao Pacífico, um grande território como os Estados Unidos, cuja pretensão de dominar todo o continente não se limita ao nome da nação, parece se empenhar desde o início de sua formação, com as treze colônias, para manter sob a liderança do sangue branco, o mesmo que saiu vitorioso da Guerra da Secessão, a hegemonia da nação. E todos aqueles que quiserem participar de seus ideais de vida precisam, sendo brancos ou não, se submeter a uma vida de dedicação ao trabalho e à segurança desta nação.

HBC sugere dilemas que podem permear algumas famílias estadunidenses. Ao destacar situações construídas como indesejáveis pela

---

21 Também conhecidos como *pilgrim fathers*, os pais peregrinos são valorizados pelos livros de história oficiais dos Estados Unidos. São tidos como os pais desta nação, mas não de toda a nação e sim da parte Wasp (em inglês, *white, anglo-saxon, protestant*, ou seja, branca, anglo-saxã e protestante). A principal igreja estabelecida por este grupo é a Puritana (protestantes calvinistas), que se consideravam os escolhidos de Deus para criar uma nova sociedade de "eleitos". Cf. Karnal (2008).

narrativa, o filme indica momentos conflituosos no relacionamento familiar. A saída para alguns problemas ocorre com a chegada de um robô para mediar os conflitos, deixar lições e destacar valores (como seu respeito incondicional ao senhor da casa), além de mostrar, para cada um dos personagens, modos ideais de conduta, como, por exemplo, solidariedade entre irmãos, trabalho árduo, estudo, disciplina, entre outros. *O homem bicentenário* reforça um padrão de conduta que deve pautar-se na união do casal, na criação dos filhos, no trabalho honesto e na efemeridade da vida, que, se não puder ser estendida por mais tempo como foi a do robô bicentenário, fica a lição de conduta de vida do robô, de seu senhor (Martin) e dos bons sentimentos da Menininha (Amanda).

2
A humanização do robô e a robotização do humano em *Inteligência artificial*

Come away O human child
To the waters of the wild
With a fairy hand in hand,
or the world's more full of weeping
Than you can understand.[1]

– Como eu era ridículo quando era um boneco!
E como estou contente de ter me tornado agora
um bom menino![2]

– Eu não sou Pinóquio! Eu sou David! Eu sou David! Eu sou David! Eu sou único!

Se em alguns momentos atrás David gritava inconformado com sua situação, agora, profundamente triste, David está sentado no parapeito

1 Dizeres na porta da linha de produção de robôs (Meca-filho) na Cybertronics. Significam: "Venha, ó criança humana, para os oceanos e as selvas. Com uma fada de mãos dadas, pois o mundo é mais cheio de lamentos do que você pode entender".

2 Dizeres de Pinóquio no final do livro *As aventuras de Pinóquio*, escrito pelo italiano Carlo Collodi (2004) no século XIX.

do edifício da Cybertronics parcialmente inundado pelas águas do mar que invadiram a cidade de Manhattan. Seu olhar parece refletir seu pensamento absorto, seu cérebro confuso; ele chegou ao fim de sua jornada sentindo-se incapaz e desgostoso com a própria vida. Ao final de sua busca, o que David encontrou foram desespero, indignação, dor e a dura realidade de saber que não é tão único como ele desejara ser, de saber que é apenas mais uma engrenagem, uma máquina da indústria humana. Diante da possibilidade de continuar naquele processo de massificação de seres como ele e de saber de seu criador, doutor Hobby, o que ainda estaria por vir, David prefere "suicidar-se". Ele olha para baixo, chama por sua mãe e atira-se nas profundas águas azuis que cobrem a cidade. Como diria seu amigo Joe, no mundo dos Orga (orgânicos), azul é a cor da melancolia, e tanto o azul quanto a melancolia foram os companheiros de David em sua triste jornada.

O filme *Inteligência artificial* (EUA, 2001), ou *I. A.*, poderia terminar nesta cena chave em que David se recusa a admitir sua condição robótica, preferindo dar fim a sua jornada de coisa ou de objeto, visto que não era "um menino de verdade" como tanto desejou. Porém, antes que o filme contorne essa fratura na sua forma, incorporando uma saída fantasiosa, talvez por puro escapismo da narrativa, ou ainda, pelos imperativos do entretenimento, esta análise desdobrará a história do menino robô a fim de entender porque o boneco chega a tal ponto.

Imagens acinzentadas e sem música mostram ondas de mar bravio, enquanto uma *voice-over*[3] situa a narrativa em um período posterior ao derretimento das calotas glaciais, com a elevação do nível dos mares e a inundação das principais cidades litorâneas do mundo: Amsterdã, Veneza, Nova York, entre outras. Milhares de pessoas ficaram desabrigadas e morreram de fome nos países pobres. Entretanto, a narração em *off* avisa que, nos países ricos, a prosperidade foi mantida por meio de políticas de controle de natalidade e da proliferação de robôs que, por consumirem menos recursos naturais, *tornaram-se um elo econômico tão essencial à estrutura da sociedade.*

3 No áudio original quem interpreta essa *voice over* é o ator protagonista de "*O homem bicentenário*", Robin Willians.

Esses são os elementos iniciais de *I. A.*: a problemática ambiental em torno do aquecimento global faz parte do panorama histórico[4] e social dos anos anteriores ao filme e influencia no subtexto da narrativa. As cenas e o discurso postos na abertura já nos colocam algumas questões centrais para se pensar as contradições, tensões e dilemas da modernidade e da pós-modernidade expressas nesta película de ficção científica. A questão ambiental, o crescimento populacional e o futuro do trabalho na vida das massas humanas, a tensão entre modernidade e pós-modernidade sinalizam profundas contradições cujas saídas, no plano diegético, provocam o que chamamos de fratura no final da película.

Ao falar do progresso material acumulado por séculos e das consequências inquietantes que o acompanham, como o aquecimento global indicado na abertura do filme, Gilberto Dupas (2006) aponta que, a serviço do sistema capitalista hegemônico, estão conjugados saber científico e técnica. Esses saberes seguem maravilhando e inovando continuamente a vida humana. Entretanto, esse "modelo vencedor" exibe suas contradições. Segundo Dupas (2006, p.11): "A capacidade de produzir mais e melhor não cessa de crescer e assume plenamente a assunção de *progresso*, mas esse *progresso*, ato de fé secular, traz também consigo exclusão, concentração de renda e subdesenvolvimento".

Sem problematizar esse aspecto específico e com lucidez que chega a sugerir que esse processo seria consequência natural da atual ordens das coisas, o narrador em *off* diz que os países mais pobres sucumbiram diante da catástrofe ambiental, inundações e fome devastaram as cidades superpopulosas.

Como os demais filmes futuristas, em *I. A.* há cenas com carros inovadores para marcar o avanço tecnológico das grandes cidades. Filmes de ficção científica estão relacionados com grande desenvol-

4 Hobsbawm (1995) afirma que, desde os anos 1970 e 1980, os ambientalistas vêm fortalecendo seu discurso preservacionista em meio ao cenário político internacional. Dos anos 1990 aos 2000, o tema do aquecimento global ganha importância a ponto de renderam documentários como *An inconvenient truth* (EUA, 2006), produzido e apresentado pelo ex-vice-presidente dos Estados Unidos, o senador Al Gore. O documentário é apresentado com *slides-show* produzidos durante os anos de pesquisas sobre o aquecimento global feitas por Al Gore desde 1978.

vimento material da sociedade, e o pano de fundo das histórias são comumente as metrópoles superpopulosas. Porém, em *I. A.*, o tema do aquecimento global e a ausência de imagens panorâmicas da cidade dá a supor que a questão da superpopulação esteja remediada, mas os problemas de desigualdade social ainda aparecem na trama.

Dupas afirma que um dos grandes problemas atuais é a questão do aquecimento global: houve um aumento em 50% dos níveis de dióxido de carbono lançados na atmosfera desde o período pré-industrial, o que tornou o século XXI entre dois e cinco graus mais quente: "Quaisquer projeções mais distantes no tempo dependerão do tamanho da população, de como as pessoas viverão e trabalharão, e da substituição ou não de combustíveis fósseis por energias alternativas" (ibidem, p.232).

Para Dupas, o significado da palavra "progresso" está longe de obter consenso entre seus principais pesquisadores. Porém, em busca de uma delimitação plausível para esse termo, o autor considerou como enfoque mais "neutro" as ideias de Raymundo Mier, que, por sua vez, segue a esteira de Habermas para relacionar, no capitalismo tardio, o progresso técnico ao progresso econômico "por meio de um desenvolvimento quase autônomo da ciência e da técnica; e lembra que sua legitimidade vai depender de sua capacidade de obter resultados concretos nas políticas de satisfação das necessidades humanas" (Mier apud Dupas, p.21-2).

Em *I. A.*, como nos demais filmes desta amostra, os robôs também são destinados ao trabalho, e os homens são seus otimistas criadores e conquistaram mais um novíssimo artefato por meio da tecnologia robótica: o Meca-filho, um ser considerado "pós-humano", na figura de David.

Ao pensar no "futuro do progresso e no pós-humano", Dupas (ibidem, p.282) enfatiza a necessidade de enfrentarmos "as oposições e integrações entre corpo e cultura, ou seja, maquinação (*hardware*) e técnica (*software*); as diferenças entre o essencialmente humano e a máquina, e em que nível podemos pensá-la". Nesse sentido, valeria pensar que a relação entre homens e máquinas estabelecidas, pelo menos na história do cinema, foi a de oposição (ora como servo ora como senhor) e com finalidade comercial. Isso apontaria para a res-

posta do porquê vemos em *I. A.* uma máquina senciente como David não passar, na narrativa, de um boneco desobediente. Nesse sentido, o autor questiona:

> Em que ponto nos encontramos hoje e nos diferenciamos da máquina? Somente no *hardware*? A máquina criada pelo homem – via tecnociência – seria uma espécie de pensamento congelado, de matéria concretizada? O que ela tem de humano *inside*? Nós humanos também temos muito de máquina na maneira com que gerenciamos o que fazemos em nossa relação com o lado de fora. A questão colocada em termos de oposição soa estranha: ou se antropomorfiza a máquina ou se mecaniza o humano. [...] todo pensamento que se dá em termos de oposição acaba considerando a máquina um estrangeiro, um escravo, não parte intrínseca da criação humana. Ou seja, a máquina vista ora como servo ora como senhor. (ibidem)

A consideração anterior sinaliza o maniqueísmo encontrado em *I. A.* de que o homem pode ser definitivamente superado no trabalho pela máquina e que esta deve sempre obedecer a seus senhores, pois, caso contrário, e como será visto, até as máquinas podem ser "castigadas". Talvez daí se justifique o fato de elas serem criadas com sentimentos no filme.

As questões da obediência e da vida regida pela educação formal e pelo trabalho dão a tônica desta película pós-moderna, que se apropria desses valores e propõe como discurso interno um *remake* da fábula moralizadora de Collodi e de seu boneco Pinóquio.

Na particularidade de *I. A.*, a vida humana na Terra foi ameaçada pelo progresso tecnocientífico que esgotou a antiga fartura de recursos naturais, alterou o clima global por causa dos altos índices de poluição e forçou os países desenvolvidos como os Estados Unidos, ambiente da trama, a adotarem um intenso controle de natalidade para evitar o crescimento populacional. Essa medida teve impacto na vida de famílias como a de Henry e Mônica, que, diante do impasse de não poderem ter mais filhos e abalados pela doença de seu filho único (Martin), preferem adotar um filho mecânico (David). Porém, como um Pinóquio às avessas, o boneco-robô sinaliza aquilo que Dupas (2006, p.11): observou entre os humanos e suas criações como sendo "o medo

crescente e o claro sentimento de impotência diante dos impasses, dos riscos, da instabilidade dos sinais que orientam os percursos da vida e da precariedade das conquistas".

Outro humano na trama que perdeu seu filho único é cientista e resolve "cloná-lo" para tê-lo de volta na imagem de um robô. Mas como todo pesquisador no sistema capitalista, o professor Hobby (interpretado por William Hurt) trabalha para um grupo empresarial de fabricação de robôs destinados ao mercado para serem criados dos humanos. Ele alia a necessidade de trazer à vida seu filho falecido a seu trabalho com robôs. Sobre essa aliança entre ciência e mercado, também conhecida como tecnociência, Adauto Novaes (2003, p.7) alerta: "não existe mais a vontade gratuita de obter conhecimento. Toda pesquisa tem finalidade, que é buscar inovações. É uma experimentação permanente, alimentada pelo mercado em nome do progresso".

O discurso, nas cenas iniciais, mescla questões filosóficas e os avanços científicos na criação de seres artificiais. As cenas seguintes apresentam uma conferência entre vários pesquisadores, e o professor Hobby, cientista da empresa criadora de robôs Cybertronics, sitiada em Nova Jersey, abre o assunto:

> – Criar um ser artificial foi o sonho do homem desde os primórdios da ciência. Não só no início da era moderna, quando os nossos ancestrais criaram as primeiras máquinas pensantes, monstros primitivos que sabiam jogar xadrez. Vejam aonde chegamos! O ser artificial é uma realidade, um simulacro perfeito, com membros articulados, fala articulada e provido de reações humanas.

A forma das cenas iniciais dá o tom de incerteza em torno dessas criações robóticas. As tomadas são escuras, filmadas na contraluz, com outras pequenas luzes indiretas tentando iluminar o cenário interior. O ambiente, entretanto, permanece escuro, ainda que repleto de pesquisadores em reunião, cujo tom soa informal, percebido nos diálogos entre velhos colegas de trabalho. Se em *HBC* tivemos cenários abertos, com luz solar e cores animadoras, o tom de *I. A.* é escuro, sombrio, mesclando tomadas fechadas com a predominância de tons azuis. As

roupas das pessoas presentes na reunião combinam com o ambiente escurecido da sala, exibem uma tonalidade que mescla tons de cinza, preto, marrom e azul marinho. A trama provavelmente se passa na estação de outono ou inverno.

Em seguida, doutor Hobby espeta a mão de um robô de feições femininas e pergunta se, ao "machucá-la", também feriu seus sentimentos. O robô não entende sobre sentimentos e diz apenas que ele feriu sua mão sensível a dores. Para o doutor Hobby, a falta de sentimentos observada naqueles robôs é o seu maior problema, e ele quer criar robôs capazes de amar e sonhar. Ele prossegue em seu discurso:

> – Na Cybertronics de New Jersey, o ser artificial atingiu sua forma mais elevada. O "Meca" adotado universalmente como a base de centenas de modelos, servindo a raça humana em toda a multiplicidade da vida diária! [ele recebe aplausos]. Mas não temos motivo para nos congratularmos. Nós, com razão temos orgulho deles, mas o que conseguimos?

Na sequência, doutor Hobby toca alguns dispositivos e o robô tem sua face aberta para mostrar mecanismos internos, dentre os quais o pesquisador retira uma pequena caixa que contém o "sequenciamento neuronal" que possibilita a implantação de "circuitos comportamentais inteligentes" na máquina.

Doutor Hobby enfatiza que a tecnologia que criou aquele robô "feminino", o primeiro robô apresentado na trama, é tão velha quanto ele, um homem alto, branco e magro, cuja aparência sugere que tenha cerca de cinquenta anos de idade. Como visto em *HBC*, aqui, mais uma vez o gênio criador é um homem de meia idade e branco. E adiantamos que em *Eu, Robô* a descrição do doutor Alfred Lanning não será diferente.

Apesar de esses robôs serem avançados e até simularem sentir dor como humanos, eles não desenvolvem sentimentos e desconhecem o sentido de emoções abstratas, como raiva, ciúme e amor. O discurso do criador da Cybertronics continua no sentido de aprimorar ainda mais a fabricação desses seres para que eles consigam amar. Mas amar no sentido do amor filial pela mãe, como explica o professor Hobby.

Como ocorreu com a replicante Pris[5] de *Blade Runner*, em *I. A.* é comum o uso de robôs amantes, ou "simuladores sensuais" como são chamados, nas formas masculina e feminina – como é o caso do gigolô Joe (interpretado por Jude Law), uma versão robotizada de homem para a mesma finalidade sexual, tal como os atuais bonecos apresentados pelo documentário sueco *Surplus*.

Na sequência, a única cientista negra, expressando seriedade e sensibilidade em suas palavras, pergunta se os humanos seriam capazes de amar o novo Meca, pois existia um forte conflito entre humanos e mecas naquela sociedade, ambientada em cidades dos Estados Unidos como Nova York e São Francisco. A resposta de doutor Hobby é que o filho Meca será uma criança perfeita, de modo que os seres humanos deveriam ser capazes de amá-lo. Ele afirma:

> – A nossa será uma criança perfeita! Sempre amável, nunca doente, imutável. Com todos os casais sem filhos esperando em vão por uma permissão, o nosso pequeno Meca não só abrirá um mercado novo, como também atenderá a uma necessidade humana.

A pesquisadora insiste:

> – Mas você não respondeu minha pergunta. Se um robô pode amar verdadeiramente uma pessoa, que responsabilidade em retribuir essa pessoa tem em relação a esse Meca? É uma questão moral, não?

Doutor Hobby responde: "A mais antiga de todas. Mas no início Deus não criou Adão para que ele O amasse?"

---

5 Pris foi criada como "modelo básico de prazer" para atuar em acampamentos militares. Ela antecipa os amantes robóticos de *Inteligência Artificial*.

Somos todos homens-máquina

Depois que a narrativa cinematográfica introduz a questão – sobre a responsabilidade que o humano teria sobre os Mecas e qual a possibilidade de amá-los – ouvimos, para favorecer o consumo do enredo, a primeira música da trilha sonora do filme.[6] Passados esses seis minutos essenciais da película, estão colocadas questões importantes para aquele mesmo segmento conservador da sociedade estadunidense de *HBC*: o zelo pela família nuclear, a satisfação do casal por meio dos filhos e a naturalização do amor como sentimento puro idealizado pelos cristãos. A narrativa de *I. A.* possui esses referenciais da sociedade conservadora, mas isso não fecha sua posição no filme. A imagem da reunião é encerrada com o robô feminino retocando a maquiagem. Curiosamente a cena seguinte mostra uma mulher também se maquilando, como se não existisse diferença entre ambas: duas mulheres bonitas e fisicamente perfeitas.

Ao citar que Deus criou Adão para amá-Lo, doutor Hobby não sinalizou uma posição religiosa; ao contrário, ele indicou um desejo antigo dos homens de criarem seres artificiais, revelando a postura de quem renuncia à suposta obra de Deus para tornar o homem deus de si mesmo e de suas criações. Nos primórdios da ciência de que fala doutor Hobby está um médico europeu do século XVII chamado La Mettrie.

Rouanet (2003) conta a história desse antecessor do doutor Hobby. Nascido em 1709, na Bretanha, La Mettrie era filósofo, cientista e médico. Foi o primeiro a escrever sobre *O homem-máquina*, em 1748. Nesse ensaio, ele radicalizava as ideias de Descartes ao afirmar que animais são como máquinas sem alma e, consequentemente, assim seriam também os homens. Outro livro escrito por La Mettrie, considerado outra heresia para seu tempo, foi *O homem mais que máquina*, em que reitera suas teses de que o homem é um conjunto de engrenagens puramente materiais e sem substância espiritual. Esses e outros livros fizeram com que este médico do século XVIII fosse considerado

6 Neste filme, todas as músicas são orquestradas, bem ao estilo Steven Spielberg, diretor do filme.

louco, embora suas ideias tenham recebido apoio de alguns nobres iluministas de seu tempo. Ele morreu em 1751, vítima dos próprios remédios que se receitara.

O postulado mais importante de La Mettrie – que inspirou médicos e cientistas a decodificar o corpo (como vemos na atualidade de *I. A.*) a ponto de criarem cópias mecânicas de organismos humanos – foi o de dessacralização do corpo humano, isto é, considerar que o homem pertence à natureza, numa constituição orgânica que não está atrelada a nenhum deus criador. Para isso os pesquisadores deveriam ser suficientemente autônomos para se livrarem de todos os vínculos de subordinação ao sagrado.

> O homem não poderia ser livre se estivesse sujeito a uma vontade que lhe fosse exterior. Na concepção religiosa tradicional, o homem era filho de Deus, sujeito à heteronomia da lei divina. Se é uma máquina, uma máquina autorregulável, um relógio que dá corda a si mesmo, não necessita nem de maquinista nem de relojoeiro. Com isto o homem passa a ser dono do próprio destino. Do mesmo modo que não precisa de Deus, o homem não precisa de uma alma espiritual [...] o pensamento passa a ser exercido por esta coisa pensante que é o cérebro, e não por uma substância espiritual mais elevada. [...] a concepção de um homem-máquina, sem Deus e sem alma, não se destina a degradar o homem, e sim exaltá-lo. Pois seu valor não está em supostos atributos espirituais recebidos ao nascer, e sim no que ele faz com sua inteligência, qualquer que seja a sua origem. (Rouanet, 2003, p.41-2)

Após a dessacralização da alma, subtraída do corpo, este se tornou objeto da medicina moderna, visto que era um enigma à espera de decifração. Nesse sentido, a antiga concepção de corpo-máquina culminará, para nossa análise, na criação de seres artificiais ou de homens cada vez mais artificiais, não apenas em sua composição corpórea, mas também em sua conduta, que se encerra na capacidade de organização da vida pública e individual. Em *I. A.*, essa capacidade de organização, por sua vez, seria regida pelo mercado. Desse modo, Brandão (2003, p.294) afirma que:

> As próteses químicas e a inteligência artificial de nossos dias são a alma que fazemos florescer sobre este corpo desanimado que estendemos na maca da Modernidade e que Rembrandt pinta na *Lição de anatomia do dr. Tulp* (1632) e na *Aula de anatomia do dr. Joan Deyman* (1662). Também essas próteses e essa inteligência artificial são artifícios miméticos pelo quais procuramos constituir e vivificar uma representação da alma capaz de animar o corpo da representação que os sucedâneos de Vesálio e Descartes nos deixaram como herança. Esse corpo, desprovido até mesmo da morte, proverá a ciência, a arte e a filosofia modernas.

Rouanet afirma que cientistas da linhagem de La Mettrie foram responsáveis pelo darwinismo social, mas segundo a vertente que considera o novo homem ideal aquele produzido em laboratório, e não aquele que é produto do meio social. Segundo Rouanet (2003, p.40), a atualidade de La Mettrie se deve ao fato de que "ele é o ancestral do materialismo biologizante que ocupa o centro do debate contemporâneo".

Nossa tese é a de que, em *I. A.*, o doutor Hobby também herdou outros postulados de La Mettrie, representados nas frases escritas nas caixas dos Meca-filho: "Finalmente: um amor só seu". Para La Mettrie, "o objeto do homem é a felicidade, e para isso é preciso que ele tenha a liberdade de adotar os melhores meios para ser feliz, segundo estratégias adequadas às características específicas de cada 'máquina', variáveis de indivíduo para indivíduo" (ibidem, p.41). Sabe-se que La Mettrie falava das máquinas humanas e de seus corpos puramente materiais, passíveis de estudos e, por que não, de serem recriados. Por sua vez, doutor Hobby, no século XXI, levou esses conselhos ao extremo ao produzir máquinas para satisfazer inúmeros desejos humanos, como os Mecas do amor e o Meca-filho.

Doutor Hobby busca esse mesmo padrão de felicidade quando diz que a necessidade de ser amado é uma demanda humana, como se isso fosse um princípio para a felicidade. Se La Mettrie postulou que "o prazer é próprio a todos os animais, e a volúpia é o prazer mais refinado, próprio do homem" (ibidem, p.45), doutor Hobby cria os Mecas do amor (como o gigolô Joe e sua versão feminina) para servirem como mecas-sensuais que satisfazem os desejos mais íntimos de seres humanos solitários.

O ponto inicial dessa discussão promovida por doutor Hobby sobre "brincar de Deus" partiu, entretanto, do ideal de La Mettrie de dessacralizar o corpo humano, tornando-o matéria biológica e objeto de estudo, ideia que culmina em nossa moderna medicina com o bebê de proveta e o sequenciamento do DNA humano, a clonagem de animais e de tecido humanos, a manipulação genética e a promessa futura de clonar seres humanos. A literatura fantástica é rica em ilustrações de seres criados por humanos. Segundo Rouanet (ibidem, p.58):

> Desde a Idade Média somos assombrados pelo pesadelo do Golem, monstro de barro criado por um rabino de Praga. O Golem era um servo infatigável, que atendia a todas as ordens do seu criador, até que por um descuido do rabino o homúnculo se revoltou, destruindo tudo em sua fúria. No século XIX, Mary Shelley imaginou a figura de um monstro produzido a partir de fragmentos de cadáver por um estudante de química, Victor Frankenstein. Como no caso do Golem, o monstro acabou voltando-se contra seu criador. No filme *Metrópolis*, de Fritz Lang, um cientista cria um autômato, sob a forma de uma figura feminina, cuja função é pregar aos operários uma violência destrutiva. O cinema de hoje põe constantemente em cena homens artificiais, androides ou "replicantes", como no filme *Blade Runner*, de Ridley Scott. Em todos esses exemplos há uma relação assimétrica entre criador e criatura, que poderia ser assimilada à escravidão [...] esses "escravos" por definição não são verdadeiros seres humanos. Mas a metáfora começa a tornar-se realidade quando passamos da produção de homens artificiais para a produção artificial do homem. É o caso, por exemplo, da clonagem.

Na atualidade da medicina, Rouanet afirma que o homem-genoma sucedeu o homem-máquina, mas nos dois casos a biologia foi fator determinante e não a sociedade. Contudo, observamos que as alianças entre ciência e mercado poderiam ser, como nos parece em *I. A.*, catastróficas caso os homens criassem máquinas inteligentes e transferissem para elas seus próprios sonhos, desejos e dilemas. Como metáfora do ser humano, David adquire a capacidade de sonhar e deseja receber atenção e amor daquela que considera sua mãe. Diante das frustrações a que foi submetido, pode ser capaz de odiar e de escolher não viver

mais como humano, negando a reificação absoluta, atitude que a massa humana em *I. A.* não teve.

Em nossa análise, o termo clonagem toma não apenas o sentido que possui na medicina moderna, ou seja, copiar tecidos, órgãos e seres biológicos em laboratório, mas também o sentido metafórico de "projeção de traços humanos para a formação de seres suprassensíveis" (ibidem, p.58). Antes de desejar o próprio fim, David olha para uma sucessão de caixas transparentes e iluminadas que estão dispostas em duas filas no laboratório de doutor Hobby. A fila à sua direita é composta de seus clones masculinos, todos chamados de David como ele; na outra fileira estão os clones femininos, todos Darlene. Ele percebe que não é único, mas apenas o primeiro de uma nova espécie de seres suprassensíveis clonados como os demais. Nesse sentido, Rouanet (ibidem) aponta que a ideia de clonagem é antiga,

> Para Feuerbach, por exemplo, Deus é um "clone" do homem, como projeção de carências humanas. Para Lukács, as forças sociais que ameaçam a classe operária são na verdade objetivações fantasmagóricas dela própria, pelas quais os produtos da atividade proletária se transformam em entidades objetivadas. Mas é uma "clonagem" figurada, em que os clones são duplos imaginários do homem considerado como espécie.

Rouanet afirma que, para La Mettrie, a clonagem de seres humanos não seria nenhum drama, desde que esses seres fossem completamente subordinados a seus criadores. Doutor Hobby, como sucessor de La Mettrie, também não vê nenhum mal na criação de David, mesmo depois de verificar certa insubordinação no Meca-filho, problema que evidentemente poderia reavaliado. O cientista afirma que não pretende parar as pesquisas, e a produção de Davids e Darlenes prosseguiria, para desespero de David, que rejeita sua própria massificação.

O astrofísico Stephen Hawking acredita que as vidas biológica e eletrônica continuarão evoluindo em complexidade em ritmo sempre crescente. Participando de uma cena para a continuação do filme *Jornada nas estrelas*, Hawking joga pôquer com Newton, Einstein e o Comandante Data. O físico toma essa cena da ficção para colocar a questão:

> [...] chegaremos a atingir um estado estacionário final em ciências e tecnologia. Em nenhuma época durante aproximadamente dez mil anos desde a última era Glacial a raça humana vivenciou um estado de conhecimento constante e tecnologia fixa. Houve alguns retrocessos, como a Idade das Trevas, após a queda do Império Romano. Mas a população mundial, que é um indicador da nossa capacidade tecnológica de preservar a vida e nos alimentar, tem crescido constantemente, com apenas alguns contratempos como a Peste Negra [...] Não há sinal de que os progressos científico e tecnológico diminuirão e pararão em um futuro próximo. (Hawking, 2001, p.157-8)

Hawking reconhece que não poderemos continuar crescendo de maneira exponencial como nos últimos anos e, com isso, deixa aberta uma margem para inúmeras possibilidades: a catástrofe ambiental vista na abertura de *I. A.*, a questão atômica apontada em *Blade Runner*, ou ainda, numa posição mais otimista, que poderemos atingir um nível avançado de tecnologia, mas essencialmente estático. A aplicação dessa tecnologia, entretanto, não seria estática e poderia desencadear grandes problemas sociais com a criação de seres humanos aprimorados em detrimento de seres humanos comuns. Com isso, Hawking duvida do futuro imaginado em *Jornada nas estrelas*, pois nesse filme os humanos continuam essencialmente iguais aos de hoje, o que, de acordo com as pesquisas médicas atuais, seria bastante improvável. Ele afirma: "Acho que a raça humana e seu DNA aumentarão sua complexidade rapidamente. Deveríamos reconhecer que isso tende a ocorrer e avaliar como lidaremos com este fato" (ibidem, p.165). E reitera que a popularidade de *Jornada nas estrelas* "é a visão segura e confortante do futuro" (ibidem). Hawking, apesar de fã da série, acredita que as diferenças entre a população humana atual em relação à da série fictícia serão significativas.

Dupas (2006) aponta que nenhum pesquisador da área médica conhecedor das pesquisas sobre tecnociência, como a biogenética associada à eletrônica, discorda da possibilidade de, aos poucos, o corpo humano tornar-se necessariamente obsoleto. Segundo esse autor, pesquisadores discutem três alternativas que norteiam as possíveis

transformações do corpo humano. Na primeira, o corpo é lido como um *hardware*: à medida que se torna ultrapassado, receberá atualizações (como próteses) para superar limitações e lidar com novas exigências (como, por exemplo, suportar alterações climáticas ou readaptar-se à vida em outros planetas).

A segunda alternativa estaria em um "novo tipo de eugenia", tanto a "eugenia negativa" (eliminação de humanos deficientes) quanto a "eugenia positiva" (aperfeiçoamento do patrimônio genético na busca pela "evolução do humano").[7]

A terceira possibilidade é considerada mais complexa que as anteriores, pois, aliando "aceleração tecnocientífica" com "dinâmica econômica capitalista", envolve a construção do pós-humano devido à obsolescência do humano. Nessa alternativa, o homem seria uma máquina elevada à enésima potência, como os replicantes de *Blade Runner* ou, com menor complexidade, o personagem David de *I. A.*

Dupas (2006, p.282) alerta para a necessidade de nossa civilização fazer uma retrospectiva para avaliar os riscos futuros "sobre as decisões que já estamos tomando – regulada apenas pelo lucro e pelas leis de mercado – na biogenética, na nanotecnologia e na robotização em busca de um padrão pós-humano. Terá sido um progresso ou uma aventura trágica?"

Em *I. A.*, a aventura a que foi submetido David poderá ser uma resposta para esse temor sinalizado por Dupas.

Se o doutor Hobby afirma que "criar um ser artificial foi o sonho do homem desde os primórdios da ciência", Rouanet (2003, p.62) salienta que nesse sonho o homem não deve se furtar da responsabilidade e da coragem "para rejeitar qualquer apelo a um pai transcendente, suficientemente humanista para não transformar a pedagogia em arte de amestrar, e suficientemente democrático para não substituir a política pela biologia". Com isso, o autor conclui que "depende de nós, agindo politicamente, ou não, que não haja nenhum homem-máquina, ou que ele seja tão amável quanto o homem de lata do *Mágico de Oz*, que acaba ganhando um coração no final da jornada" (ibidem).

7 Essas ideias foram exploradas pelo cinema no filme *Gattaca* (EUA, 1997), de Andrew Niccol.

David: a projeção do humano ideal no ser artificial

– A nossa será uma criança perfeita! Sempre amável, nunca doente, imutável.
(doutor Hobby, em I. A.)

Entre a conferência do professor Hobby e a implementação do Meca-filho no mercado, a trama informa que se passaram vinte meses, indicando a velocidade com que as pesquisas científicas caminham no século XXI. O Meca-filho, confeccionado para fins comerciais, atenderia à demanda de casais sem filhos.

Antes de a câmera apresentar o pequeno David, retomemos a cena em que Mônica (interpretada pela atriz Francis O'Connor) retoca a maquiagem, dentro do carro dirigido por seu marido. O carro é sofisticado, emite pouco ruído e é movido a eletricidade. O casal segue em direção ao local onde está seu filho Martin (o ator Jake Tomas), congelado por técnica de criogenia, à espera da cura do mal que o vitimara.

Mônica entra apressada no salão, aparentemente irritada, e vai ao encontro de seu filho preservado em uma cápsula de vidro, sobre a qual ela prende uma espécie de rádio que toca música clássica. A seção do prédio em que Martin está congelado chama-se Cryogenics, local esteticamente pós-moderno que mistura inovações da tecnociência (como a cápsula fria que mantém o menino congelado e vivo) com desenhos de personagens clássicos (como Humpty Dumpty, os irmãos Tweedledee e Tweedledum,[8] Pinóquio, Chapeuzinho Vermelho e a Bela Adormecida dançando com o Príncipe Encantado). Acreditamos que, como em *HBC*, aqui também é retratada uma família nuclear caracterizada pelo gosto pela cultura europeia.

Martin parece dormir dentro da cápsula enevoada pelo frio, enquanto sua mãe abre um livro para contar-lhe as histórias de *Robin*

---

8 Humpty Dumpty é um personagem de uma rima infantil inglesa muito conhecido no mundo anglófono. Ele é retratado como um ovo antropomórfico, com rosto, braços e pernas. Tweedledee e Tweedledum são personagens idênticos que completam as falas um do outro. Tanto Humpty Dumpty como Tweedledee e Tweedledum são personagem do livro *Alice através do espelho*, de Lewis Carroll. (N.E.)

Hood, na esperança de que algum dia seu filho possa sair daquele estado de latência que se estende por cinco anos. O pai do menino, também branco e jovem, chama-se Henry (interpretado pelo ator Sam Hobards) e, como no início de *O homem bicentenário,* também chama a esposa para conferir a inovação robótica que ele acaba de trazer para casa com a intenção de lhe fazer uma surpresa. Henry é funcionário da Cybertronics e foi escolhido para testar a utilidade do invento, uma vez que a aceitação do Meca-filho como produto ainda está em fase de testes. Como não possui outros filhos além do frágil Martin, Henry se inscreveu no programa de testes para presentear a deprimida Mônica.

Ao chegar à bela casa do casal, David entra na sala vestido de branco, cor que pode sugerir ao público uma ideia de pureza e sinceridade, como se ele fosse uma espécie de "benção" para aquele casal infeliz e sem filhos. Isso pode ir ao encontro do que disse doutor Robby, na abertura do filme: suas criações atenderiam a uma pretensa necessidade humana de ter filhos – um valor construído pela narrativa. Doutor Hobby fala do amor como se fosse algo inerente aos homens, uma dádiva da natureza. Entretanto, Costa (1998, p.12) diz:

> O amor é uma crença emocional e, como toda crença, pode ser mantida, alterada, dispensada, trocada, melhorada, piorada ou abolida. O amor foi inventado com o fogo, a roda, o casamento, a medicina, o fabrico do pão, a arte erótica chinesa, o computador, o cuidado com o próximo, as heresias, a democracia, o nazismo, os deuses e as diversas imagens do universo. Nenhum de seus constituintes afetivos, cognitivos ou conativos é fixo por natureza. Tudo pode ser recriado, se acharmos que assim deve ser, em função do que julgarmos melhor para todos e para cada um de nós.

Se o amor foi criado pelos homens, o doutor Hobby, ciente disso ou não, resolveu aperfeiçoá-lo à sua maneira, incutindo no robô características físicas e psicológicas de um menino ideal, o Meca-filho, que, por sua perfeição imutável, promoveria o amor humano considerado sublime e puro por "natureza": o amor de mãe.

O menino é branco, loiro e tem olhos verdes – a ciência que David representa tem essas características como sinônimos de pureza e boas

intenções postas a serviço dos homens. Disso, inferimos que, se o sonho dos homens foi o de criar um ser artificial (como preconiza a abertura do filme), a narrativa nos mostra que esse sonho incluía seres perfeitos produzidos por meio de "melhoramento genético"[9] ou técnicas de eugenia.

Jeremy Rifkin (1999) explica que o termo "eugenia" foi criado no século XIX, por Sir Francis Galton, primo de Charles Darwin, e é geralmente dividido em dois tipos: a eugenia negativa, que envolve a eliminação de traços biológicos indesejáveis, e a eugenia positiva, destinada à reprodução seletiva, buscando melhorias nas características de um organismo ou de uma espécie. Sobre o que considerou como o século da biotecnologia, Rifkin salienta que, nos anos 1970, os Estados Unidos viviam um clima de avanços científicos na área da biologia e o fervor do movimento eugênico que muitos achavam adormecido tomou novo fôlego.

Alguns pesquisadores conscientes dessa possibilidade alertavam para a necessidade de discussão sobre essas novas tecnologias. Entre eles estavam Ethan Signer, que mostrou a possibilidade da criação em massa de meninos semelhantes a David de *I. A.* Muito embora não fossem Mecas, seriam orgânicos perfeitos, corroborando o desejo histórico do homem de buscar seu ideal de perfeição, pelo menos para seu grupo ideológico-social.

Ao estudar sobre seres pós-orgânicos no universo da ficção científica, Paula Sibilia (2002, p.50) destacou os avanços da pesquisa na área de biotecnologia:

> As pesquisas em biotecnologia, por exemplo, não se conformam com a realização de meras melhorias cosméticas ou com o aditamento de próteses para organismos danificados. Não pretendem apenas estender ou ampliar as capacidades do corpo humano; elas apontam para bem mais longe: possuem uma "vocação ontológica", uma aspiração transcendentalista que

---

9 Rifkin (1999) aponta que atualmente centenas de empresas de bioengenharia estão estabelecendo o ritmo da revolução biotécnica. Entre elas, podemos citar: Amgen, Organogênesis, Genzyme, Calgene, Mycogen, Myriad, Du Pont, Novarts, Upjohn, Monsanto, Eli Lillym Rohm e Haas, e Dow Chemical, Bayer, Schering Plough, Pfizer, Glaxo Wellcome, Humam Genome Sciences Inc.

> enxerga no instrumental tecnocientífico a possibilidade de criar a vida [...] Assim, os laboratórios deste início de século exibem suas potencialidades demiúrgicas: deles emanam saberes e aparelhagens capazes de dar à luz novas espécies, envolvendo as mais diversas combinações do orgânico e do inorgânico, do natural e do artificial.

Nesse sentido, Rifkin afirma que esse tipo de pesquisa poderia nos levar mais próximos da construção genética de seres humanos. Citando o biólogo do MIT Ethan Singer, Rifkin alerta que "vão nos pedir para construir crianças com as características ideais [...]. *Na última vez em que se pensou na criança ideal, ela era loira, com olhos azuis e genes arianos*" (Rifkin, 1999, grifos nossos, p.134).

Mesmo não sendo orgânico, David possui características físicas de um menino nos moldes pensados por muitos eugenistas do século XX, o que reforça o estereótipo do ser superior decalcado da minoria dominante naquele país. Nesse sentido, o menino Meca não seria diferente da conhecida boneca Barbie e de outros brinquedos que sempre vendem a ideologia da dominação branca, elemento sempre presente na perspectiva ocidental, apesar da memória viva dos horrores do holocausto e do discurso do "politicamente correto" da sociedade multiétnica. Em tempos de imigração indesejável, de discursos antiterroristas voltados contra os povos árabes, o Meca-Pinóquio acaba "vendendo" a ideia de perfeição associada ao fenótipo do não árabe e do não imigrante pobre (latino ou negro). Outras formas de manipulação genética aparecerão no filme por meio do personagem Martin, que por enquanto está congelado.

Na sequência sobre a chegada do Meca-filho à casa do casal, a música tocada é calma e misteriosa. David sorri para Mônica e a câmera o focaliza em frente a uma janela iluminada pelo sol e com vista para o jardim da bela casa. David pode ser a solução para os problemas psicológicos de Mônica e amenizar a tensão entre o casal, que parece não ser feliz sem filhos correndo pela casa. Essa primeira fratura na forma do filme destoa do ambiente escuro que permeia a sala dos pesquisadores e do doutor Hobby. Aqui a luz e o cenário doméstico dão novos ares à trama para fortalecer o ideal de família proposto pela narrativa.

As inovações tecnológicas são transmitidas de maneira amistosa e otimista para o público, e os valores da família nuclear burguesa, que deve ter filhos para transmitir seus bens e seu legado cultural, novamente se manifestam. David passeia pela bela casa, muito limpa e com decoração igualmente *clean*, e contempla as fotos de Henry, Mônica e Martin juntos.

Enquanto o público é envolvido nesse clima de harmonia, um corte na cena mostra Mônica discutindo com Henry por ele tentar substituir seu filho. Henry propõe a devolução do Meca-filho, mas Mônica está indecisa, não sabe o que fazer após olhar para o menino que lhe parece tão real. Seria para Mônica uma nova oportunidade de vivenciar a maternidade interrompida pela doença de seu filho biológico? E a pergunta inicial sobre a responsabilidade que os humanos teriam sobre esses inventos se manifesta: seria Mônica capaz de amar David assim como ele a amaria ao ser programado?

A resposta para esse dilema parece ter sido dada por Deckard, em *Blade Runner*, quando ele diz que replicantes não deveriam ter sentimentos – Em *I. A.*, Deckard diria que nem robôs como David deveriam ter sentimentos.

Nas cenas internas da casa, a câmera não possibilita que o espectador se identifique com Mônica, ao apresentá-la como uma mulher indecisa e dividida entre o Meca-filho e seu filho biológico. Além disso, Mônica representa o temor pelo uso de novas tecnologias (o drama do menino abandonado é suficiente para prender o espectador infanto-juvenil e adulto na sala do cinema). Associe-se a isso o fato de a música que toca quando Martin é apresentado congelado é tão ameaçadora quanto a possibilidade de ele voltar para casa e frustrar os sonhos de David, fazendo com que sua melhora física, graças aos avanços na medicina, não seja sinal de alegria para os espectadores simpatizados com garoto robótico.

O filme não faz nenhum questionamento ético em primeiro plano, porém ele subjaz na forma do filme se pensarmos que David poderia ser uma metáfora de seres cujas vidas são submetidas à manipulação. Afinal, mesmo sendo máquina, David é um ser senciente e suscetível à dor e ao sofrimento, tem curiosidades, sorri, chora, diverte-se,

desespera-se, grita, implora e se decepciona como se fosse realmente um ser humano.

Volnei Garrafa (2003, p.213) fala sobre bioética e manipulação da vida na atualidade. Segundo ele, a humanidade alcançou situações inimagináveis nos últimos trinta anos devido ao desenvolvimento científico e tecnológico nos campos da biologia, da saúde e da vida. Novas técnicas, novos medicamentos e controle de antigas doenças são algumas das notícias que circulam diariamente nos meios de comunicação mundiais. Contudo, essas novidades mostram sua ambivalência:

> [...] por um lado, todas essas conquistas trazem na sua esteira renovadas esperanças da melhoria de qualidade de vida para as sociedades humanas, por outro, criam uma série de contradições que necessitam ser analisadas responsavelmente, visando não só ao equilíbrio e ao bem-estar futuro da espécie como à própria sobrevivência do planeta.

Nesse sentido, *I. A.* parece questionar qual a finalidade de alterar o clima da Terra ao custo de tamanho volume de produção material que, em detrimento do elemento humano, torna a vida no planeta insustentável, a ponto de priorizar o trabalho da máquina e reduzir a população em favor de poucos "sobreviventes" que podem pagar pelas benesses do progresso material historicamente conquistado. Se as conquistas históricas são cooptadas pelo mercado, favorecendo o consumo somente daqueles que podem pagar por elas, "os ricos não terão apenas a melhor educação, mas também o melhor corpo. E poderemos chegar ao pesadelo da justiça social, que seria a divisão dos humanos em duas raças, uma mirrada e outra exuberante" (Ribeiro, 2003, p.27).

Ao criar máquinas sencientes como David, pensando em diminuir a dor como a de Mônica, o doutor Robby produziu o sofrimento de David. A esse respeito, a mesma questão colocada pela pesquisadora na sequência inicial do filme, é também considerada por Renato Janine Ribeiro como a grande questão das ciências humanas na atualidade: a responsabilidade. Segundo o filósofo, parece ser um peso para os homens a responsabilidade sobre as relações de quem decide e de quem sofre uma ação, uma vez que, se deixarmos tudo nas mãos do Estado,

teremos o conformismo político, com a conversão de cidadãos em súditos. Diante da aparente falta de responsabilidade humana em torno dos seres que cria e das escolhas que toma na condução desenfreada do progresso tecnológico, Ribeiro (ibidem, p.33) alerta que "o que está em jogo é que tipo de humanidade queremos, e como podemos, nas próximas décadas, construir um mundo no qual a felicidade seja mais do que o grau zero da dor e da carência: em que ela seja algo positivo".

Em uma sequência do filme, os papéis que instruem como reconfigurar o programa de David para torná-lo capaz de amar incondicionalmente alertam que esse procedimento é irreversível e, uma vez programado, David não poderia ser devolvido para a Cybertronics, a menos que ele seja destruído.

Mônica não tinha certeza, mas não conteve seu impulso de transferir para a máquina sua própria carência afetiva de ser amada por um filho. Outra cena focaliza o quarto de Martin, onde David entra em contato com fadas, bruxas e o universo da literatura infantil. Também há seres extraterrestres e até uma cama na forma de nave espacial. Para nossa análise, essas imagens ficaram na memória de David, o que justificar seus sonhos ao final da trama, quando ele mistura seres espaciais e a Fada Azul num mesmo sonho, o sonho de se tornar um menino de verdade.

David e Mônica iniciam um novo dia na casa. As cenas claras, ensolaradas e com som agradável parecem ser usadas para estimular no espectador a empatia por David. Ao mesmo tempo, não é propiciada identificação com a dor de Mônica, porque a câmera cinematográfica focaliza apenas as reações de incômodo dela com a presença daquele ser estranho dentro da casa. Não houve tempo para se estabelecer uma relação entre os dois: Mônica jamais pensou em adotar um filho enquanto espera a recuperação de Martin.

Se a narrativa valoriza o amor como um dom natural, as cenas do estranhamento de Mônica diante do inesperado David são, no mínimo, contraditórias. Como David despertaria o amor de Mônica? Seria David capaz de promover esse amor ou atenuar o que nos parece ser uma frustração pessoal de uma mulher que não tem outros ideais de vida que possam transcender os papéis sociais tradicionais relegados historicamente para o gênero feminino?

Jurandir Freire da Costa (1998, p.13) fala da crença comum na universalidade do amor; sobretudo no amor-paixão tão essencial para a reprodução humana – que, segundo seus defensores, pode ser observado em todas as culturas conhecidas, e isso serviria de prova para a crença de que "ele é um dom gratuitamente oferecido pela mãe natureza". Ou, como preferiu doutor Hobby, "Deus fez Adão para amá-Lo"; daí o amor seria um dom de Deus.

A narrativa apresenta Mônica como uma mulher de razoável poder aquisitivo, a julgar pela decoração sofisticada da casa, muito limpa e organizada, com diversos utensílios domésticos de inox e vidro, piso de madeira e amplas janelas que dão para o jardim enorme com flores, árvores e piscina. Apesar da sofisticação material, Mônica segue o papel tradicional destinado à mulher até a primeira metade do século XX: ter filhos e cuidar da casa e da família. Embora ela não exerça outra atividade, é sofisticada à medida que tem acesso a todo tipo de tecnologia para manutenção daquilo que Maria Rita Kehl (2003) chama de "corpo sem história", isto é, um corpo que, devido às benesses da medicina, pode ter suas marcas do passado apagadas em favor de um ideal de aparência jovem. Dado o sentimento contemporâneo de desvalorização do tempo vivido, a velhice tornou-se uma ideia aterradora para muitas pessoas e "é impossível ostentar uma aparência jovem sem adotar 'atitudes' jovens; vamos vendo que a vida já não pode nos acrescentar experiência nem sabedoria" (Kehl, 2003, p.258). Mônica não foge a esse padrão de juventude.

Nas sequências do filme, David aos poucos vai conquistando o afeto de Mônica e, na segunda noite do robô na casa, Mônica abandona seus temores e trata a máquina como um filho, vestindo-o e levando-o para dormir na cama de Martin.[10] Mônica olha para David com ternura, e um corte na cena focaliza o rosto de Martin no hospital. A música que se segue é ameaçadora, indicando a possibilidade daquele jovem ainda doente voltar à vida e reivindicar seu lugar naquela família (cortes como esses sugerem dúvidas em relação ao retorno do filho doente).

10 Interessante perceber que o robô não fecha os olhos nem pisca durante todo o filme, exigindo um grande esforço do ator, conforme sua declarção no extra do DVD.

Na cena seguinte, Mônica decide reprogramar David para que ele a ame incondicionalmente. A pasta com o protocolo de ativação dessa função é de cor vermelha e contém as palavras que "ligam" o "amor" da máquina por uma única pessoa. Alertas escritos na pasta exortam para que o usuário se lembre de que, uma vez ativado, o programa é *permanentemente indelével e inalterável*. A música reforça a sensação de mistério da cena e Monica parte para a programação: com o menino sentado à sua frente, ajoelha-se diante do artefato (o que simboliza a redenção de sua carência emocional – embora isso não pareça possível) e lê o protocolo de inicialização. O sorriso de David indica que o menino está feliz com tal decisão. As cenas são iluminadas de fora para dentro do ambiente. Ela põe a mão na nuca de David e olhando fixamente para os olhos do robô ela diz as seguintes palavras: "Cirro – Sócrates – partícula – decibel – furacão – golfinho – tulipa – Mônica – David – Mônica".

Nesse instante os olhos do menino fixados em Monica exprimem ternura e ele pergunta: "Porque essas palavras, mamãe?". Segue o seguinte diálogo:

> – Do que você me chamou?
> – Mamãe! [responde David]
> – Quem sou eu, David?
> – Você é minha mãe! [responde o Meca-filho com tom de certeza]

Até esse momento, David chamava aquela jovem mulher apenas de Mônica. A partir da reprogramação, ele a abraça e passa a se comportar como um filho ideal e irreal, como se tivesse um forte vínculo emocional, e até perturbador, com Mônica. A luz de fora que iluminava o ambiente se intensifica e a cena ganha uma atmosfera de santidade, dando um tom de religiosidade naquela simulação entre mãe e filho.

Os dias seguintes são de cenas felizes. Numa delas, Mônica traja vestido longo e passa um perfume que, pelo diálogo com Henry, é raro e caro. Henry vê David pelas escadas e o cumprimenta com um simples "Olá". David não o chama de pai, apenas de Henry.

Para quem se comportava com muita preocupação com a esposa infeliz, a ponto de trazer um Meca para a casa a fim de consolá-la, Henry

agora chama David abertamente de "um brinquedo esquisito que dá arrepios", como se estivesse com ciúmes do Meca-filho. E como fazia o boneco Pinóquio, David também apronta suas travessuras e deixa cair uma parte do perfume caro de Mônica no balcão, além de passar o resto nele mesmo. Apesar da decepção, Mônica trata o "menino" com carinho, demonstrando afeto pela máquina. David pergunta quanto tempo mais ela viverá e afirma que espera que ela nunca morra.

Tendo em vista a preocupação de Mônica com a beleza, são pertinentes as palavras de Maria Rita Kehl (2003, p.258-9) ao falar sobre a busca pela juventude eterna em detrimento da experiência vivida e das marcas corporais que isso acarreta na maioria das pessoas. Segundo a autora: "[...] vivemos negando a morte, mas corremos o risco de morrer – o que ainda é inevitável – como se nunca tivéssemos vivido".

Antes de sair para um jantar especial com Henry, Mônica presenteia David com um superbrinquedo de Martin: um urso de pelúcia chamado Teddy. Teddy fala, anda e se torna o companheiro de David ao longo da trama. O urso Teddy tem uma participação especial nesse filme ao representar uma espécie de conselheiro de David (a voz de Teddy é de um homem experiente com entonação tranquila e agradável).

Na versão original (que utilizamos para esta análise), Pinóquio mata o Grilo Falante com uma martelada assim que recebe o primeiro conselho. Resgatamos esse trecho do texto de Collodi (2004, p.32-3). O Grilo pergunta para Pinóquio:

> – Qual é a sua profissão?
>
> – Comer, beber, dormir, me divertir e ter, de manhã até a noite, uma vida de vagabundo. [respondeu Pinóquio]
>
> – Para seu conhecimento, todos aqueles que têm essa profissão terminam quase sempre no hospital ou na cadeia – disse o Grilo Falante, com a sua costumeira calma. [aconselha o Grilo]
>
> – Olha, Grilo feio, agourento! Se eu me irritar, ai de você. [responde Pinóquio]
>
> – Pobre Pinóquio, você me dá pena! Porque você não é um boneco e, o que é pior, porque tem cabeça de madeira. [diz o Grilo]

Com essas últimas palavras, Pinóquio pula enfurecido e, pegando um martelo em cima da bancada, joga-o no Grilo Falante. Talvez não quisesse realmente atingi-lo, mas, desgraçadamente, acerta-lhe a cabeça. O pobre grilo tem fôlego apenas para fazer cri-cri-cri e, depois fica ali, morto e grudado na parede.

Até esse ponto da película, a vida de Mônica parece finalmente mais feliz, a julgar pelos sorrisos que ela troca com David, até que um telefonema do centro médico avisa que Martin voltará à vida social. Em seguida, outra cena mostra o menino orgânico retornando para casa. Martin chega em uma cadeira de rodas, mal consegue segurar a cabeça, que está encurvada, e respira com auxílio de uma máscara de oxigênio. Apesar de vivo, parece bastante debilitado.

A narrativa sinaliza fé no futuro da tecnologia empregada na área médica e a possibilidade de cura para males que antes representavam enigmas para a ciência, como os diversos tipos de paralisias existentes. Nesse sentido, Rifkin (1999, p.228) afirma que "a habilidade de reduzir todos os organismos biológicos e ecossistemas à informação e, então, usar essa informação para superar os limites de tempo e espaço é o sonho fundamental da biotecnologia".

O filme não informa qual é a doença de Martin, mas parece que seria fatal se ele não fosse congelado e esperasse pela cura. A melhora na saúde física do menino ocorrerá rapidamente, possivelmente indicando os rápidos avanços nas pesquisas médicas. Martin aos poucos se livrará desses aparatos técnicos e voltará a andar e falar normalmente. Entretanto, ao contrário do dócil David, a personalidade de Martin revela um menino pouco agradável, competitivo e ciumento, que fará tudo o que pode para tirar aquele ser de sua casa. Vale observar como Martin desenhado assim pela trama: um garoto agressivo em oposição ao doce Meca-filho. Martin é o humano imperfeito, cuja ciência empreende um esforço titânico visando sua perfeição corpórea, porém sua subjetividade é totalmente negada na trama, que enfatiza mais a questão da obediência em prejuízo da complexidade humana.

David inicia sua participação no filme obediente a sua programação de Meca-filho, porém, como um Pinóquio às avessas, ele desenvolve algumas características típicas do comportamento humano indesejá-

vel na trama e aos poucos sua docilidade aparente se transforma em críticas, dúvidas, ciúmes e ódio. Se o desobediente Pinóquio se molda aos ditames de seu tempo, evidenciados pela moral do trabalho e da educação, David, ao contrário, vai negando suas atribuições a ponto de desistir de sua vida reificada. Contudo, há pontos de identificação entre as duas narrativas: os dois bonecos, um de madeira mágica e outro da mágica robótica, atravessam suas histórias amargando os castigos e os fracassos de seus atos.

Jorge Coli aponta para essa questão que envolve a construção de corpos perfeitos em detrimento do caráter ou daquilo que somos: imperfeitos. Martin poderá melhorar fisicamente na trama de *I. A.*, e David, desistir de seu comportamento dócil; porém a complexidade tipicamente humana de ambos os seres não são foco das tentativas de adestramento social evidenciadas pela narrativa. Nesse sentido, Coli (2003, p.313) aponta que:

> Não é preciso muito esforço para compreender que, dentro do atleta admirável em sua perfeição, se esconde o monstro. Porque ele é, em tudo, semelhante ao modelo esculpido, menos num ponto: não é de pedra, mas de carne. Sua identificação à sublime estátua significa o avesso de qualquer postura humanista, já que lhe falta a consciência de que é vulnerável e imperfeito. A dimensão humana oculta-se em nome de uma imagem visível. Em verdade, o mestre do perfeito é o imperfeito. É o imperfeito que ensina. É dessa lição que Leni Riefenstahl se esqueceu. [...] A busca da perfeição corpórea, não como projeto de harmonia, mas como plenitude do ser, incide sobre a crítica da própria ideia de perfeição. Ela contém em si um caráter exclusivo, em evidência que se basta a si própria, eliminando todo o resto. Numa prática coletiva, a celebração da pureza corpórea entra em coerência com a utopia nazista. A eliminação do imperfeito pelo perfeito significa a eliminação da diversidade do mundo, pressupondo a tirania.

Essa postura nazista de que fala Coli parece vir ao encontro dos métodos usados pela narrativa de *I. A.*: ao mesmo tempo em que sinaliza a possibilidade humana de criar seres como David e salvar doentes como Martin, elimina da trama o que é considerado imperfeito, pois assim que David sai da casa de Mônica, não somos mais informados da

existência de Martin, usado no filme como cobaia da ciência e depois eliminado da história.

Não é por acaso que Martin sai de cena: seu caráter imperfeito havia envolvido David em cenas de ciúme e em situações perigosas. Em uma dessas cenas, Martin faz David jurar que lhe fará um favor. Após obter o juramento de David, Martin lhe entrega uma tesoura afiada e lhe pede que corte uma mecha do cabelo de Mônica. Se a tarefa fosse cumprida, Martin diria para sua mãe que ama David e, consequentemente, ela amaria David também. Na mesma noite, David entra no quarto do casal com a tesoura e, após cortar uma mecha de Mônica, ela acorda assustada com um movimento brusco e é ferida acidentalmente pela tesoura. A partir desse dia, Henry, pai de Martin, começará a temer David e pede a Mônica que o devolva para a Cybertronics para ser destruído. David é posto em outro lugar da casa, enquanto Martin recupera a exclusividade de seu quarto todo equipado com brinquedos.

Martin trata David desde o início de sua chegada como um superbrinquedo, perguntando o que ele é capaz de fazer enquanto tal, e chega a doar seu antigo urso Teddy para David, afirmando que Teddy é obsoleto diante do menino robô. Mas, ao perceber que David está mais para um menino do que para um superbrinquedo, Martin não se mostra disposto a ser seu irmão e passa a competir com ele pela atenção da mãe. Mônica passa a maior parte do tempo cuidando do seu frágil filho, deixando David de lado e até mesmo usando-o como auxiliar nas tarefas domésticas; com a chegada de Martin ela se esquece que programou David para amá-la.

O narrativa de *I. A.* constrói a imagem de Martin semelhantemente ao que *HBC* fez com Amanda: aqueles que não se entregam ao fetiche da mercadoria são representados como pessoas estranhas, problemáticas e de caráter duvidoso.

Posicionando-se ao lado de David, pelo menos no início da trama, o narrador cinematográfico o apresenta como um menino idealizado, sempre gentil, amoroso, disposto a ajudar e, ao mesmo tempo, revela que Martin possui um comportamento tão deficiente quanto sua saúde. Nas cenas internas no quarto, Martin dá ordens para David quebrar os brinquedos novos. A câmera mostra David sentado no chão e o

focaliza de cima para baixo, indicando sua suposta fragilidade diante de Martin, que, apesar da postura de arrogância, filmado de baixo para cima, movimenta-se com dificuldade, sempre auxiliado por próteses externas nas pernas e mantendo seu ar ameaçador.

Os valores da família burguesa permeiam todo o filme, e é retomada a polaridade bem *versus* mal, reforçada no comportamento, delineado pelo narrador, de um Martin grosseiro e egoísta em oposição ao educado e dócil David. Até nas características físicas dos meninos há contraposição: enquanto David é loiro e tem os olhos claros, Martin tem cabelos e olhos escuros. Assim como Amanda e Grace em *HBC*, David e Martin são mostrados com características físicas diferentes e como pessoas de caráter antagônico – um bom e o outro mau.

Xavier entende que essa persistência das polaridades bem *versus* mal é uma fórmula consolidada no cinema estadunidense e tem como aliado o salto tecnológico evidenciado desde 1977 com o filme *Guerra nas estrelas* (EUA, 1977). Para Xavier (2003a, p.88-9):

> [...] Com a reciclagem da ficção científica a partir de *Guerra nas Estrelas*, o filme de gênero veio mostrar o quanto sua vertente mais industrial e infantil era capaz de assumir, numa versão domesticada, aquele *status* de representação de segundo grau, eivada de citações e referências ao próprio cinema, que se associa ao pós-moderno. O melodrama encontrou novas tonalidades vítreo-metálicas sem perder seu perfil básico, evidenciando sua adequação às demandas de uma cultura de mercado ciosa de uma incorporação do novo na repetição.

Essa repetição de que fala Xavier ganha relevo se pensarmos que os filmes aqui estudados apresentam a alta tecnologia de um suposto futuro repleto do uso de robôs, porém, não rompe com a fórmula de Hollywood visto que, mesmo na figura de robôs, ainda persistem a moral familiar, a mulher no papel doméstico ou auxiliar do homem, os pares românticos como Andrew e Portia ou como o Gigolô Joe e suas mulheres.

Além de sua crença moral, o narrador exalta, noutra chave de análise, a máquina em detrimento do orgânico. Martin é a organicidade, é feito de carne e osso, sujeito à morte e à dor, suscetível a desenvolver

doenças. Embora sua saúde esteja comprometida, a medicina de seu tempo mostra-se eficaz em solucionar pelo menos seu problema físico, mas não seu mau caráter. David, por sua vez, representa a máquina perfeita na sua constituição física, imune a doenças, e com o comportamento idealizado, além de sua capacidade infinita de conhecimento, visto que nele estão concentradas diversas potencialidades humanas desejadas pelo narrador cinematográfico, que se mostra otimista diante das novas tecnologias.

David Le Breton (2003, p.123) fala do entusiasmo que contagia os adeptos das novas tecnologias voltadas para a transformação do corpo humano, do desejo dessas pessoas de se libertarem de um fardo antigo: seus próprios corpos. "Esses novos gnósticos dissociam o sujeito de sua carne perecível e querem imaterializá-lo em benefício do espírito, único componente digno de interesse". Com a popularização da internet e as relações virtuais que possibilita, as ideias de fim do corpo ganharam força entre os idealistas da pós-humanidade. Eles acreditam que, ao se conectarem no ciberespaço, estão se acostumando a viver em um "mundo de sensações digitais", onde não sentem o peso corporal: não importa se são cegos, surdos ou se estão em cadeira de rodas, algumas pessoas com diferentes deficiências já podem adentrar no universo de dados por meio de vários dispositivos conectados às ondas cerebrais. Breton relata que existem pesquisadores do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), como o professor Sussman, que buscam obter a imortalidade desvencilhando-se do corpo. Sussman (apud Breton, 2003, p.125) afirma: "se você for capaz de fazer uma máquina que contenha seu espírito, então a máquina será você mesmo [...] a união do espírito e da máquina cria uma nova forma de existência para o homem do futuro".

Essa ideia de corpo para o futuro pode estar representada na figura de David em *I. A.*, mas nesse futuro ele não passou de um superbrinquedo.

> – Você é um superbrinquedo. O que você faz? Você voa, sobe nas paredes? [pergunta Martin, acostumado a brinquedos e inovações tecnológicas de todo o tipo]
>
> – Você faz? [responde David]

Em pé, David é maior que Martin. A câmera posicionada ao lado dos dois focaliza-os de cima para baixo, o que pode aludir à construção da superioridade do "menino" robô – tanto fisicamente quanto em relação a um caráter idealizado – diante do enfermo e astuto Martin. Martin pergunta em que dia David foi fabricado, e ele não sabe. Pergunta finalmente qual é a primeira coisa de que David se lembra, e ele diz que se recorda de um pássaro com asas grandes e cheias de penas (o expectador já foi apresentado a esta imagem na entrada da empresa criadora de robôs Cybertronics). Percebemos que Martin faz perguntas relacionadas à vivência social dos humanos, justamente aquilo que David não pôde ter.

Em uma das sequências, Mônica leva os filhos para um passeio em uma manhã ensolarada. Eles estão em um pequeno barco a remo sobre as águas tranquilas de um lago. Mônica conta a história de Pinóquio para os "meninos". Segundo o clássico, Pinóquio foi um boneco feito com uma madeira mágica pelo senhor Gepeto. Ele era desobediente e comportava-se como um menino mau, que cometia, praticamente, os sete pecados capitais (preguiça, inveja, gula, soberba, luxúria, avareza, ira) instituídos pela Igreja Católica, como observamos nas declarações de Pinóquio (Collodi, 2004, p.32):

> – E eu, cá entre nós, não tenho nenhuma vontade de estudar!
>
> – Entre todas as profissões do mundo, só há uma que realmente me agrada: comer, beber, dormir, me divertir e ter, de manhã até a noite, uma vida de vagabundo.

Preguiça, avareza, cobiça, gula, soberba, vaidade, falta de educação e desinteresse pelos estudos. Durante a história, Pinóquio sofre consequências desastrosas pelo seu comportamento indesejado: é vendido e escravizado, usado como cão de guarda, roubado pelo gato e pela raposa, sofre com fome e frio, tem os pés queimados, sendo quase frito e morto. Essas "lições" são consequências de seu comportamento. Ele era, entretanto, sempre vigiado pela "bondosa" Fada Azul, que se disfarçava de alguns dos personagens que passam pela história do boneco. Conforme se mostra apto ao trabalho, abandonando suas prá-

ticas anteriores, interessando-se pelos estudos, preocupando-se com a saúde e o bem-estar do seu pai criador, o senhor Gepeto, Pinóquio pode finalmente transformar-se em um menino de verdade, prosperar por meio do trabalho e do estudo, revertendo a situação de miséria, e cuidar de seu pai Gepeto, que estava bastante envelhecido.

Mônica conta essa história para Martin e David e, a partir desse dia, David deseja ser um menino de verdade. Naquela mesma noite, Mônica lê o restante da história para o adormecido Martin, enquanto David a escuta atentamente, sentado no chão e sem a atenção da mãe (como a câmera nos induz a pensar, mais uma vez Mônica parece ter se esquecido que programou David para amá-la como um filho devotado).

Com isso, o Meca-filho programado para amar passa a nutrir, como os demais robôs nos filmes analisados aqui, sentimentos que fogem à sua programação original. David se sente desprezado por Mônica e isso faz com que, como Pinóquio, David apresente sentimentos socialmente indesejados, como raiva, angústia, medo da morte e da solidão e comece a competir acirradamente com Martin pelo amor da "mãe".

Na sequência, cenas mostram a família reunida na mesa de jantar. Martin e David competem para ver quem come mais rápido. David, no entanto, parece não se lembrar de que não foi feito para receber alimentação humana e seu circuito interno entra em colapso. Ele é levado até a empresa que o criou para que seja consertado. Enquanto David é "operado", seus mecanismos internos são expostos e limpos. Mônica, como uma mãe aflita pelo filho, segura firmemente sua mão. David alerta que não está sentindo nada, e Mônica sai da sala envergonhada pela sua ingenuidade em relação àquela máquina pela qual, de certa forma, desenvolveu algum sentimento de afeto. Depois, ela retorna para a sala e segura novamente sua mão diante dos olhos enciumados de Martin.

Mônica conversa com Henry e diz saber que os meninos estão competindo como irmãos pela atenção dela. Henry insinua que David deveria ser devolvido à fábrica visto que, se foi programado para amar, é provável que também possa odiar e isso colocaria aquela família em risco.

Outro acidente reforça o medo que Henry: em uma tarde, vários meninos estão na piscina do quintal da casa de Mônica, que orga-

nizou uma festinha para a comemoração do aniversário de Martin. David, sentado à beira da piscina, observa os garotos, que hostilizam o Meca-filho. Um dos meninos, gordinho (fora dos padrões de beleza de David) e com voz ameaçadora, diz conhecer um dispositivo de autopreservação dentro dos Mecas. Ele chama David e, apertando seu antebraço com força, ativa o circuito, fazendo com que o Meca-filho fique apavorado se agarre com força em Martin, gritando para que seu "irmão" o proteja dos demais meninos. Martin se debate e pede para que ele o solte e, durante a confusão, os dois caem na piscina e Martin quase se afoga. Adultos conseguem soltar as mãos de David e resgatam Martin, deixando o garoto mecânico inerte no fundo da piscina. Nas cenas seguintes, somos informados de que Martin passa bem. David curiosamente sai ileso da água, como se nenhum de seus circuitos internos fosse atingido. Já no quarto, vestido com roupão de banho, David faz alguns desenhos enquanto espera por Monica. Depois desse segundo incidente, Mônica é forçada por Henry a livrar-se de David. A partir dessa cena, Martin e Henry não serão mais vistos no filme.

Sabendo que ele seria destruído pela Cybertronics e comovida com os desenhos feitos por David, Mônica decide levá-lo até um depósito clandestino de lixo no meio de uma floresta. Antes de ser abandonado, David pergunta:

> – Se eu virar um menino de verdade como o Pinóquio, posso voltar para casa?
>
> – Isso é apenas uma estória! Ela não é real! Você não é real! [Mônica responde, chorando e gritando com o menino]

A cena do abandono de David ganha um tom melodramático pelo desespero do menino, que se agarra àquela que chama de mamãe, implorando-lhe que não o deixe ali sozinho. Ela diz que ele ficará com o urso Teddy. A cena externa é clara, mas com muitas sombras. Mônica pede desculpas por não ter ensinado mais coisas sobre o mundo para David. Em seguida, ela o empurra e alerta-o para que nunca volte à cidade, fuja do mercado de peles, evite multidões e não fale com humanos, apenas com Mecas como ele. David chora e pede que ela o

perdoe por seus erros, mas Mônica foge. Ele tenta correr atrás do carro em velocidade e a última imagem que temos nessa cena é o reflexo de David no retrovisor, indicando que ele é apenas uma cópia do real, um reflexo no espelho, não um humano.

Até este ponto da pesquisa, e isto inclui as histórias de *HBC* e *I. A.*, observamos um forte tom de melodrama naquilo que Ismail Xavier (2003a) chamou de "moral negociada".[11] Se nas formas históricas do realismo moderno e na tragédia clássica havia um confronto entre a imaginação com a verdade, de modo que o mundo era organizado numa complexa rede de contradições definidoras do limite do poder dos homens sobre seu destino, no melodrama o mundo é organizado de maneira simples, com os projetos humanos que se realizam ou com sucesso ou com fracasso, de acordo com o mérito de seus agentes e com base na Providência. O fracasso também pode resultar de conspiração externa, que isenta o sujeito de culpa ao transformá-lo em vítima, do mesmo modo como a narrativa apresenta David em relação à Martin. Para Ismail Xavier (2003a, p.85) essa construção melodramática é reducionista e vai ao encontro de quem "não suporta ambiguidades nem a carga de ironia contida na experiência social, alguém que demanda proteção ou precisa de uma fantasia de inocência diante de qualquer mau resultado"

Nesse sentido, esses filmes pedem um tipo de público afinado com esse tipo de narrativa que demanda corações ansiosos por fantasia e, no nível da forma, apresentam personagens melodramáticos definidos pela polaridade bem *versus* mal, como a observada entre Amanda e Grace (*HBC*) e Martin *versus* David (*I. A.*),[12] ou ainda na personalidade frágil e dúbia de Mônica (*I. A.*) que precisa de uma máquina

---

11 Xavier (2003a) alerta que aqui não se trata do melodrama mais canônico, pois este também esteve presente em filmes reflexivos e irônicos como: *As lágrimas amargas de Petra von Kant* (1972) e *O medo consome a alma* (1974), todos de Fassbinder. Segundo Xavier, foram os diretores Steven Spielberg e George Lucas os responsáveis, a partir de 1970, pela reciclagem do melodrama mais canônico marcado pelas polaridades do bem e do mal.

12 Polaridade presente também, como veremos no capítulo 3, em Sony *versus* Viki (*Eu, robô*)

para diminuir sua frustração (como o senhor Martin de *HBC*, que, não suportando a falta de um filho homem, compra um robô).

Conforme Xavier (ibidem), "associado a um maniqueísmo adolescente, o melodrama desenha-se, nesse esquema, como vértice desvalorizado do triângulo, sendo, no entanto, a modalidade mais popular da ficção moderna, aparentemente imbatível no mercado de sonhos e de experiências vicárias consoladoras".

Na segunda parte do filme, quando novos personagens são acrescentados à trama, um novo cenário também se apresenta, dando nova fratura na forma do filme. Se em *HBC* a trama se estendeu por duzentos anos, em *I. A.* ela será milenar.

Feira da carne: corpos imperfeitos na persistência da modernidade

No novo cenário de *I. A.*, ocorre uma fratura na forma *clean* que permeou as cenas da casa de Mônica. Agora as cenas dão o tom do discurso sobre pessoas com as quais o narrador não simpatiza: os trabalhadores.

A cena é noturna e as ruas, lavadas pela chuva, o nevoeiro e os letreiros luminosos remetem às de *Blade Runner*. Entra em cena o ator Jude Law, que interpreta o personagem robótico idêntico a um ser humano, o gigolô Joe. Ele passeia pelas ruas de um bairro aparentemente decadente, repleto de bares e boates baratos. Uma mulher o espera num desses hotéis da região e, ao vê-la deitada na cama, ele repete o mesmo que diz para as mulheres que contratam seus favores sexuais: quando elas o conhecem, nunca mais vão querer um homem de verdade. A cliente de Joe foi assassinada na cama por um homem enciumado, e Joe, considerado ilegal por estar envolvido na cena do crime, foge.

Um corte na cena e David conversa com Teddy enquanto caminham no meio da floresta escura. Ele diz que a Fada Azul, que transformou Pinóquio em um menino de verdade, poderá repetir a mágica com ele também e ele poderia voltar para casa e ser recebido novamente pela família.

Em seguida, a narrativa mostra um caminhão de lixo depositando peças velhas de robôs obsoletos na mata onde David, Teddy e outros mecas estão escondidos. Nesse ponto, inferimos que a narrativa sugere novamente que a problemática ambiental é responsabilidade dos indivíduos que não cuidam do lixo como deviam. Não é o sistema de superprodução de lixo que está em questão, mas a responsabilidade de cada um cuidar do seu lixo. O espectador de Hollywood, como se vê, é tratado como um ser individual.

Em outra chave de análise, observamos que essa cena poderia representar a dificuldade das sociedades modernas em lidar com as consequências do excesso de produção e seu subproduto: o lixo. Seguindo essa mesma lógica, Mônica também não soube lidar com os problemas em torno do boneco pós-moderno David, preferindo descartá-lo na mata.

Nessa sequência, alguns objetos animados aguardam pelas peças velhas: são os Mecas obsoletos, quebrados e desfigurados, que vagueiam como zumbis na escuridão, como se representassem as pessoas pobres sem acesso aos tratamentos de vanguarda médica, como o rico Martin. David, o mais avançado de seu tempo, observa aqueles robôs que se atiram na pilha de sucata testando braços, olhos, pernas e outras partes mecânicas em seus corpos destroçados.[13] Esses robôs também podem ser lidos como metáforas de humanos que não acompanharam o movimento do mercado de trabalho e que fazem parte do exército de mão de obra não absorvida pelo sistema produtivo; ainda podem ser lidos como mercadorias planejadas para se desgastarem, quebrarem e serem substituídas por novos modelos, como os da geração de David, alimentando o consumo do mercado capitalista.

David acredita ser único, mas não tem consciência ainda de que, como mercadoria, ele pode ser reproduzido em grande escala, em um processo de estandardização não só da mercadoria, mas também da necessidade de seu uso no meio social dos humanos.

---

13 Buscando parecer politicamente correto, Steven Spielberg empregou atores deficientes nessa cena. Os mutilados robóticos são atores sem braços, mãos ou pernas também na vida real. Cf. extras do DVD de *I. A.*

Nesse momento, o ex-gigolô Joe reaparece e, atrás dele, o que parece ser uma Lua gigante se eleva de um vale no fundo da mata escura. A luz é forte e Teddy entende que todos devem correr dali, pois estão em perigo. O que parecia ser uma lua é na verdade um grande balão de ar que carrega um grupo de homens que, do alto, coordenam a ação de motociclistas para que capturem todos os robôs que puderem. Um homem dá as ordens num megafone: "Ferro velho! Ferro velho! Livre-se dos Mecas! Purifique-se de artificialidade!" [grita Johnson, o chefe dos homens da Feira da Carne].

Nessa caçada, vários robôs são capturados, entre eles o gigolô Joe e David, içados por uma grande rede junto com outros robôs. Teddy se livra da rede e segue os caçadores até reencontrar David preso em uma espécie de arena de shows.

Essa instalação situa-se nos arredores da cidade e só avistamos um pouco da mata que a circunda. É um tipo de arena com arquibancadas enormes, um palco semelhante aos de show de rock, com motos pilotadas por homens caçadores de robôs, cujos capacetes têm a forma de cabeças de cães monstruosos com dentes afiados. O show chama-se Flesh Fair – Celebration of life e promove a destruição de robôs obsoletos ou sem licença, à maneira medieval.

As pessoas que assistem aos shows se orgulham de sua organicidade e são apresentadas pela narrativa como seres de modos e gestos brutalizados. Alguns estão acima do peso considerado "saudável", alimentam-se de comida de tipo *fast-food* (hambúrgueres, hot-dogs, refrigerantes, batata frita, sorvete, doces etc.); eles vibram com as cenas de "morte" dos robôs e gritam em uma espécie de catarse coletiva.

Um olhar mais atento revela que são, em sua maioria, trabalhadores comuns de diferentes biotipos. Observamos muitas crianças e a maioria das pessoas está em idade produtiva, como mulheres e homens jovens. Eles representam a modernidade fordista criada em seu país. Harvey (1992, p.303) fala desse modelo de trabalho:

> A modernidade fordista está longe de ser homogênea. Há muito nela que se vincula com uma fixidez e uma permanência relativas – capital fixo na produção em massa, mercados estáveis, padronizados e homogêneos,

> uma configuração fixa de influência e poder político-econômicos, uma autoridade e metateorias facilmente identificáveis, um sólido alicerce na materialidade e na racionalidade técnico-científica e outras coisas dessa espécie. Mas tudo isso gira em torno de um projeto social e econômico de vir-a-ser, de desenvolvimento e transformação das relações sociais, de arte áurica e de originalidade, de renovação e vanguardismo.

O *show* de destruição é bizarro, com robôs atirados de canhões para serem reduzidos a pedaços por uma hélice gigante. As luzes e a música frenética parecida com *heavy metal* é cantada por homens de cabelos compridos. Outras formas de aniquilamento desses seres incluem o uso de serras elétricas, baldes de ácido e rodas que puxam e desmembram os robôs. Enfim, são formas de destruição bem diferentes das que vemos na execução de replicantes abatidos a tiros em *Blade Runner* ou ainda da "humanizada" injeção letal que será aplicada no robô Sony, em *Eu, Robô!*

Enquanto, nas primeiras cenas, Henry, Mônica, doutor Hobby e os demais cientistas da Cybertronics foram apresentados como pessoas que transmitiam a ideia de "civilidade", conferida pela elegância, magreza, educação, ponderação de vozes e alimentação saudável (como pudemos observar no jantar de Mônica), as pessoas que frequentam a Feira da Carne são caracterizadas como trabalhadores americanos sem etiqueta, sem elegância e fora dos "padrões de beleza".

Mônica (com seu mundo de fantasia), Henry (com seu trabalho na Cybertronics), doutor Hobby e os demais cientistas são pessoas que se ajustaram ao modo pós-moderno de vida, com grande especialização e contratos flexíveis de trabalho. Harvey (1992, p.304-5) fala desse pós-modernismo flexível e de sua oposição ao modernismo fordista, que em *I. A.* é representado pelos trabalhadores e seus corpos indóceis.

> A flexibilidade pós-modernista, por seu turno, é dominada pela ficção, pela fantasia, pelo imaterial (particularmente pelo dinheiro), pelo capital fictício, pelas imagens, pela efemeridade, pelo acaso e pela flexibilidade em técnicas de produção, mercados de trabalho e nichos de consumo; no entanto, ela também personifica fortes compromissos com o Ser e com

> o lugar, uma inclinação para a política carismática, preocupações com a ontologia e instituições estáveis favorecidas pelo neoconservadorismo. [...] Parece que a flexibilidade pós-moderna apenas reverte a ordem dominante existente na modernidade fordista.

Nesse sentido, essas características de neoconservadorismo estão presentes na tentativa de Mônica e Henry de lutar pela instituição família – mesmo com os desentendimentos do casal e a vida cercada de ficção e fantasia na qual vive Mônica (lembremos que ela passa boa parte da película lendo contos de fadas para os filhos) – no trabalho de doutor Hobby e sua equipe, voltado mais para o mercado consumidor do que para o bem social.

Após a captura, os robôs estão presos numa grande gaiola de ferro cromado. Um robô desliga os receptores de dor de outro robô, e David pergunta o que está acontecendo. Um robô discursa (sua voz é a de um senhor idoso):

> – A história se repete. É um ritual de sangue e eletricidade.
>
> – Então, quando surge a oportunidade eles nos destroem, para diminuir o nosso número e manterem sua superioridade. [completa outro robô]

David fica apavorado. Um robô parecido com uma mulher diz ser babá de crianças e, na tentativa de mostrar-se útil, propõe cuidar de David e começa a cantar-lhe canções de ninar. O Meca mostra-se cada vez mais assustado, tanto por estar preso como pela figura dessa mulher-robô desfigurada. David segura na mão de Joe e ambos são levados até a arena de destruição para serem "executados". Entretanto, a plateia fica comovida com os berros de David, que insiste em não querer morrer. Pela sua semelhança com um menino de verdade, David havia sido observado pelos organizadores da festa com o auxílio de um aparelho especial que verifica os mecanismos internos do robô, revelando sua não organicidade.

O dono da arena chama-se Johnson, um homem branco que, como todos aqueles que se mostram contra os robôs, também é apresentado fora dos padrões da aparência física cultuados na atualidade e relaciona-

dos às pessoas "boas" dos filmes. Com cabelos compridos escondidos sob um chapéu, vestindo roupas largas e escuras, ele faz um sermão como o pastor diante de um rebanho de fiéis, e se impressiona com David, dizendo que ele seria apenas mais um robô que quer ser humano.

Johnson arrasta David e Joe para o banho de ácido, prendendo-os com correntes. David, desesperado, não solta as mãos de Joe e pede-lhe que o salve. Johnson discursa perante a plateia agitada: "Senhoras e senhores, meninos e meninas de todas as idades: o que mais eles vão inventar?". Nesse instante, a plateia silencia, e a câmera passa diante das pessoas com a expressão séria, que olham atentamente para o menino-meca (apesar de estar também acorrentado, Joe não é citado no discurso, e mais parece um ser invisível aos olhos dos humanos).

> –Vejam aqui! Um robozinho, um brinquedo, um boneco vivo! Claro, nós sabemos por que foi fabricado! Para roubar seus corações, substituir suas crianças! É o último exemplo de uma série de ofensas à dignidade humana e parte do plano deles de aniquilar as criancinhas de Deus. Conheçam a próxima geração de crianças projetadas para tal. Não se deixem enganar pela arte dessa criação! Sem dúvida houve talento na fabricação desse simulador. Mas, ao primeiro golpe, vocês verão a grande mentira ser revelada diante de seus olhos!

Os baldes acima de David e Joe estão cheios de ácido, e uma gota cai na roupa de David, que começa a gritar desesperadamente: "Não me queime! Não me queime! Eu não sou Pinóquio! Não me deixem morrer! Eu sou David! Eu sou David! Eu sou David!". Uma mulher levanta no meio da multidão e grita que mecas não imploram por suas vidas. Johnson insiste e responde: "Construído como um menino para nos desarmar! Veem como eles tentam imitar nossas emoções agora? Não importa as emoções dele, lembrem-se! Estamos apenas destruindo a artificialidade". Nesse instante Johnson se abaixa, pega uma pedra e diz: "Aquele que nunca simulou, que atire a primeira pedra!".

Um homem se levanta em meio a plateia. Ele veste roupas que lembram as de um fazendeiro típico, com macacão jeans, camisa xadrez e chapéu. Ao atirar a pedra, ele acerta Johnson e é seguido pelos

demais, que gritam que David é só um menino e deve ser libertado do *show* e de Johnson, que passou de pastor à monstro.

Nesse ponto, a narrativa apresenta os trabalhadores comuns como seres imperfeitos e pouco civilizados. Somos instados a ter pena dos robôs e a criticar os sujeitos de verdade que ali estão – os trabalhadores, os migrantes, as classes mais pobres que lutam para vencer sua condição. As imagens mostram homens e mulheres que, a julgar pelas roupas-uniformes que vestem, trabalham em serviços do setor primário (indústria de base ou produção rural). Esses tipos comuns também têm família nuclear e enxergam nos robôs uma ameaça aos seus postos de trabalho no campo, nas fábricas que podem se mecanizar ainda mais com passar dos anos.

Essas pessoas são construídas pela narrativa na perspectiva ludista, isto é, com um desejo enorme de destruir as máquinas, que são chamadas de artificialidade. Destituídas de voz na esfera pública, essas pessoas parecem ter dificuldades de problematizar essas questões e preferem simplesmente destruí-las. E os donos do *show* conseguiram uma permissão do Estado para destruir robôs obsoletos e com licença vencida. A despeito dos apelos do dono do *show*, que alerta a plateia para que não acreditem nas novas invenções daqueles que querem promover o fim da espécie humana, as pessoas são tomadas por um momento de piedade em torno da imagem do menino, que não se assemelha aos robôs obsoletos declarados inimigos dos humanos. E, em vez de atirarem bolas de borracha no alvo que liberaria baldes de ácido sobre os robôs David e Joe, elas as atiram em Johnson, como protesto por ter posto "crianças" no *show*. Antes que a multidão destrua tudo, Joe e David são libertados e fogem novamente com Teddy (que até então havia passado de mão em mão pelo parque até reencontrar David).

Adorno diria que esses trabalhadores aderiram a essa experiência catártica por causa da falta de educação e não teriam meios de trabalhar suas reivindicações ou formar grupos sindicais fortes. Nesse sentido, as palavras de Adorno (1986, p.19) sobre indústria cultural se fazem pertinentes:

> [...] a própria função das ideologias torna-se manifestadamente cada vez mais abstrata [...] em um mundo onde a educação é um privilégio e o apri-

> sionamento da consciência impede de toda maneira o acesso das massas à experiência autêntica das formações espirituais, já não importam tanto os conteúdos ideológicos específicos, mas o fato de que simplesmente haja algo preenchendo o vácuo da consciência expropriada.

Entretanto, ao caracterizar os trabalhadores nessa condição de embrutecimento, a narrativa também sinaliza a situação de seres que estão questionando o uso da tecnologia contra a mão de obra humana, isto é, a substituição de homens por máquinas. E mais: a narrativa oferece ao público comum a sensação de que aquelas pessoas são incapazes de raciocinar sofisticadamente e, por isso, são desenhadas como grotescos. Fica claro o ponto de vista da narrativa, que pretende moralizar e educar as massas humanas segundo a perspectiva hollywoodiana sobre o trabalho e a família.

Entretanto, e aí reside uma importante questão, com o predomínio das questões da modernidade no filme *I. A.* e as tensões com os dilemas do pós-moderno em sua fase de capitalismo tardio, resiste uma moral fundadora que justifica a solução pós-moderna de resgatar a fábula moralizante do século XIX de Collodi. Como explica Aronowitz (1992, p.154):

> O fundamento desta cultura pode ser emblematicamente expresso pela evocação ao trabalho, à família e à comunidade. Estes são concebidos como uma totalidade cujas partes são inseparáveis. No regime moral, o trabalho ocupa um lugar determinante sobre outros elementos. A comunidade não se constrói sobre um espaço geográfico compartilhado mas sobre o trabalho comum que, por sua vez, estrutura a família e a comunidade. A divisão do trabalho é concomitantemente com a vida moral, especialmente entre homens, que realizam trabalho "produtivo", i.e., trabalho cujos produtos são trocados por dinheiro ou outros bens, e mulheres que realizam o trabalho doméstico, o qual, segundo a definição acima mencionada, é "improdutivo". Por sua vez, a comunidade é concebida como extensão dos dois locais de trabalho: a fábrica e a unidade doméstica.

Mesmo observando que na atualidade pós-moderna há um deslocamento da questão do trabalho, sobretudo na sua divisão social, que

agora incorpora ou sobrecarrega a mulher em duas jornadas de trabalho, na esfera pública e na privada, essas constatações de Aronowitz apontam para a questão do trabalho observada em *I. A.*: a unidade familiar composta pelo casal Henry e Mônica está mais alinhada ao modo de vida proposto no capitalismo clássico, isto é, Henry sai para trabalhar e Mônica fica em casa com seus filhos. Na Feira da Carne também observamos grupos familiares que, como uma comunidade, tinham um sentimento comum em relação às máquinas.

Contudo, a moral em torno do trabalho persiste mesmo nesse contexto pós-moderno, que permite, tanto na forma quanto no conteúdo, que Mônica resgate a fábula de Collodi para retrabalhar na trama a moral em torno do trabalho. É possível imaginar que Mônica possa contar as histórias de Pinóquio não apenas para David, que quis, como o boneco de Collodi, ganhar vida orgânica, mas também para o problemático Martin, que pela postura hostil deveria nutrir-se de "bons sentimentos".

A narrativa é sintonizada com o pós-modernismo pela sua estética do espetáculo, ou ainda, como diriam alguns, pelo "acontecimento". Ela fratura a forma fílmica, que sai das cenas *clean* da casa de Mônica para o meio da mata escura, fora da cidade, na periferia, justamente para falar daquilo que considera periférico: o primado da organicidade e dos trabalhadores que resistem ao pós-modernismo, com seus trajes que sinalizam o capitalismo clássico. A Feira da Carne era um *show* cultural em formato pós-moderno e, como *show*, vendia sensações a base de luzes, imagens e sons. E, como nos lembra Guy Debord (1972), a imagem é a forma final da reificação da mercadoria.

A Feira da Carne parece um momento de celebração pós-moderna, uma espécie de show em que os dilemas entre humanos e pós-humanos são resolvidos à moda dos suplícios medievais. Porém o substrato dos dilemas é moderno e, por meio da figura dos frequentadores orgânicos, aquela celebração evidencia o elemento humano em toda sua imperfeição. A modernidade expressa seu lado cruel na figura dos trabalhadores que se sentem preteridos mesmo após passarem anos de condicionamento na maquinaria e na esteira fordista de produção, sob os ditames dos mesmos relógios que agora são projetados por mãos

hábeis, como as do Robô Andrew, numa clara referência àquilo que, no sistema capitalista, dita as regras e submete os saberes humanos – as promessas de libertação que aprisionaram e embruteceram os trabalhadores. Se existe uma tensão entre modernidade e pós-modernidade como pensou Jameson (2000) e Aronowitz (1992), ela se concentra nas cenas de Feira da Carne. Seu formato pós-moderno e as sensações que busca promover no espectador possuem a função ideológica da "grande maioria dos discursos pós-modernos [que] se direciona para a desconstrução dos mitos do modernismo, ao mesmo tempo em que mantém a modernidade como melhor contexto para o florescimento de suas atividades diversas e ecléticas" (Aronowitz, 1992, p.151).

Como a produção moderna é a base da cultura pós-moderna, nosso narrador, em sua perspectiva burguesa, mesmo depreciando os trabalhadores, representando-os como seres embrutecidos, não pode excluí-los de sua produção, sinalizando assim as tensões que permeiam as teses da modernidade e da pós-modernidade em *Inteligência artificial*.

Se para alguns entusiastas das novas tecnologias o corpo humano estaria obsoleto e seria um obstáculo para a emergência do pós-humano e sua personalidade pré-configurada, as pessoas da Feira da Carne representam o fator humano na sociedade, com seus corpos imperfeitos, sua pluralidade cultural e suas atitudes de crítica, inconformismo e rebelião. Eles estão ali na plateia destruindo robôs à maneira medieval ou num gesto ludista de superficialidade (esta última foi a escolha da narrativa, que caracteriza pessoas destituídas de educação formal como incapazes de se organizar em torno de interesses coletivos).

Ao representar para o espectador a massa humana como embrutecida, a narrativa, sintonizada com o discursos pós-moderno, sinaliza o desejo de destruir em parte as forças produtivas. Como pontuou Aronowitz (ibidem, p.155), "enquanto o modernismo radical tenta 'tomar' o poder do Estado para acelerar o desenvolvimento das forças produtivas, os movimentos políticos pós-modernos exigem que as forças produtivas sejam parcialmente destruídas". E, nesse contexto, embalados pela sedução do consumo, as massas trabalhadoras vão sendo aos poucos afastadas da participação política:

> Não tem sentido procurar nem assegurar uma "base de massa", porque as massas estão entre as variáveis do paradigma científico que é o Estado moderno: antigos atores sociais, como a classe trabalhadora, perderam sua voz autônoma, portanto, a política pós-moderna toma como objeto a vontade programática dos grupos dominantes de acomodar as demandas dos movimentos organizados, que, por sua vez, organizam sua ação política nos termos estabelecidos externamente pela classe dominante. (ibidem, p.164)

Assim, a narrativa fratura a forma do filme ao acomodar os trabalhadores na Feira da Carne, como se aquele contexto fosse apenas um escape simbólico para preencher o vácuo da consciência expropriada daquelas pessoas que, sem voz ativa na esfera pública e sem ao menos entender quais transformações sofriam as tecnologias de seu tempo, passam a exteriorizar de maneira grotesca o sentimento comum de expropriação de sua subjetividade, sua criatividade, seus saberes e seu trabalho, que passaram a ser copiados por máquinas fetichizadas.

De qualquer maneira, a plateia pode expressar seu pensamento dialético optando por não eliminar David (e, por extensão, Joe), num claro interesse de não regressar a níveis de vida anteriores ao atual, indicando que possuem capacidade de mediação entre homem e máquina e que preferem conciliar velho e novo modos de vida com a ideia de que a maquinação faz parte do humano. Se bem que *I. A.* sinalizará a destruição total da raça humana, cuja lembrança está na mente da máquina David e cujos discursos hegemônicos da elite dominante e sua fé no mito do progresso poderão não ter o destino certo e glorioso se estiver amparado somente nos rumos da tecnociência em sua atual fase de mercado.

David: Pinóquio pós-moderno no *País dos brinquedos*

> *Para seu conhecimento, todos aqueles que têm essa profissão terminam quase sempre no hospital ou na cadeia.*
>
> *Grilo Falante*

David não faz ideia de que já foi um "menino de verdade", ou melhor, de que é uma cópia artificial do filho falecido de seu criador, o doutor Hobby, que projetou as características físicas de seu falecido filho biológico em seu maior projeto: o Meca-filho. Com isso, o próprio doutor Hobby quis aliviar a dor de sua perda familiar. Enquanto o David mecânico foge pelas cidades, doutor Hobby olha para as fotos de seu filho falecido que estão espalhadas por todo seu escritório na Cybertronics. Aqui o cinema problematiza a questão da vida artificial e suas consequências. Sob a perspectiva ética, quem decidiria quais pessoas poderiam clonar seus filhos, num contexto que prioriza o controle de natalidade das massas humanas?

Após saírem da Feira da Carne, Joe convida David para ir até um lugar repleto de mulheres, onde a Fada Azul poderia estar. O lugar se chama Rouge City, o local de luxúria, o convite ao prazer e à diversão semelhante à atual cidade estadunidense conhecida de Las Vegas, mundialmente conhecida como "a cidade do pecado".

Fato semelhante ocorre na história original de Pinóquio: na casa de seu pai, a Fada Azul lhe faria uma festa para fazer dele um menino de verdade. Ela permitiu que ele fosse até a cidade à noite para convidar seus amiguinhos para que, no dia seguinte, viessem à festinha. Após convidar seus amigos, Pinóquio encontra um garoto conhecido pelo nome de Pavio,o menino mais preguiçoso e mais malandro de toda a escola, mas Pinóquio o queria muito bem. Pinóquio disse:

> – Amanhã deixo de ser um boneco e me torno um menino, como você e como todos os outros.
>
> – Bom proveito. [disse Pavio]
>
> – Amanhã, então, espero você na minha casa.

Pavio, que estava de saída para uma nova aventura, diz:

> – Vou morar em um país... que é muito mais bonito que este, uma verdadeira maravilha! Chama-se "País dos Brinquedos". Por que você não vem também?

Esse convite mais parece uma tentação para que Pinóquio se recuse tornar um menino de verdade e prefira, ao lado do humano Pavio, a condição de boneco no país dos brinquedos. Após relutar um pouco Pinóquio acaba abandonando a ideia de ser menino de verdade e ter que estudar e trabalhar para poder desfrutar de tudo o que o país dos brinquedos prometia. Conforma Pavio:

> – A gente passa o dia brincando, divertindo-se de manhã até a noite. À noite se vai para a cama e, na manhã seguinte, recomeça tudo de novo.
> – Mas, então – acrescentou Pinóquio –, você está realmente seguro de que nesse país não existem escolas?
> – Nem professores?
> – E não existe obrigação de estudar?
> E Pavio responde:
> – Nunca, nunca, nunca! (Collodi, 2004, p.147-52)

Depois dessa promessa de felicidade absoluta, Pinóquio decide abandonar novamente seu pai e sua Fada, e pega carona com os garotos que, no meio da noite, o levaria até o País dos Brinquedos. Dadas as coincidências entre as duas histórias, entendemos que gigolô Joe apresenta, para a moral da trama, semelhanças com o garoto Pavio: ele também faz um convite para David ir para a cidade do prazer e da diversão.

Joe afirma que, no mundo dos Orgas (seres orgânicos), a cor azul representa a melancolia. Não por acaso essa cor permeia toda a película: a cama-espacial de Martin, a luz que identifica os Mecas, a luz da Lua na mata, a luz que emana da mulher-estátua na porta da igreja, a cor do carro de Mônica, a cor da manta que David carrega na mata são alguns exemplos da predominância do azul no filme. Por isso Joe, ensaiando passos de dança, afirma que vai mudar a cor da Fada Azul de David,

ao fazê-la gritar de prazer ao luar. Ele diz: "Ela te fará um menino de verdade e eu farei dela uma mulher de verdade. E tudo estará certo no mundo, porque você segurou minha mão e salvou a minha cabeça".

David pergunta para Joe porque ele agia daquela maneira. Joe responde que aquela era a sua profissão: gigolô. Os dizeres do Grilo Falante que abrem este tópico podem facilmente indicar Joe e sua profissão.

Eles conseguem carona e seguem para Rouge City, uma cidade na costa oeste dos Estados Unidos cheia de luzes, estabelecimentos que prometem alegria e diversão sexual, numa referência ao filme *Moulin Rouge* (EUA, 2001) – do francês, Moinho Vermelho –, que estreou nos cinemas no mesmo ano de *I. A.* e narra a história de uma dançarina do famoso cabaré construído em 1889 por Josep Oller, dono do Paris Olympia, outro cabaré situado na França do século XIX.

Como em *Blade Runner* e *HBC*, em *I. A.* as mulheres são mães, amantes, dóceis fadas, prostitutas, mas estão sempre a serviço dos homens, corroborando a ideia enviesada de um valor predominantemente masculino, cujo olhar recai de maneira conservadora sobre o feminino. Quando Joe diz que a Fada Azul fará de David um menino de verdade, e que Joe fará dela uma mulher de verdade, fica patente o ponto de vista patriarcal da película. A visão da mulher como objeto do amor e do sexo e como um meio de tornar mais homens reais ao trazê-los ao mundo.

Porém, como alerta o Grilo Falante, "todos aqueles que têm essa profissão terminam quase sempre no hospital ou na cadeia". Mais adiante veremos que a postura conservadora da narrativa permite a existência de cidades como Rouge City, mas não se foge do ideal de família ao punir Gigolô Joe por suas "contravenções" sociais e morais.

Na história de Collodi, Pavio e Pinóquio, após passarem cinco meses no País dos Brinquedos, são transformados em burros e vendidos para o trabalho. Pinóquio sofre muito, porém ganha o perdão da Fada Azul; Pavio permanece como burro e seu destino é ignorado pela narrativa.

Joe e David seguem para Rouge City e passeiam pelas ruas, entre bares e luzes de neon. Muitas imagens fazem referência às mulheres: alguns bares têm o formato de pernas de mulher, bocas vermelhas

piscam suas luzes de neon, outros locais apresentam shows como os dos cabarés; enfim a cidade do prazer, pois na estética arquitetônica pós-modernista não existe distinção entre o exterior e o interior. Como pontua Jameson (1995, p.21), "muito edifícios pós-modernos parecem ter sido projetados para serem fotografados, pois só em fotos ostentam sua existência brilhante e sua realidade, com toda a fosforescência de uma orquestra *high tech* em CD"

Novamente resgatando referências do passado, a estética pós-moderna de *I. A.* apresenta um *remake* dos antigos cabarés de *Moulin Rouge*, que servem de inspiração para a estética da cidade do prazer. E isso configura outro aspecto do pós-modernismo: permitir a constante intertextualidade em que nada é novo, mas uma repetição de formas, uma nova roupagem para o velho que é tão familiar. Como disse Connor (1993, p.67), no que se refere à arquitetura, o pós-modernismo precisa recusar o compromisso do modernismo com o novo, estabelecendo conexões com o passado. "[...] para ser de fato novo, o pós-modernismo deve ser velho. E, no entanto, como insiste Jenks, não pode ser confundido com o resgate direto do passado [...] o novo antigo e o antigo novo".

Outro aspecto que chama atenção para à cidade pós-moderna é o caos de signos, mensagens e significações concorrentes, consideradas como resultado "da reciclagem, da fusão em vários níveis, dos significantes descontínuos, da explosão de fronteiras e da erosão (Bruno apud Harvey, 1993, p.279).

Na cena seguinte, ao entrarem no salão do doutor Know (doutor Saber), David fará as perguntas a uma espécie de avatar semelhante a um homem idoso que, por ser reprogramado, indicará o endereço da sede da Cybertronics em Manhattan como endereço da Fada Azul. Temendo retornar para o que considera o fim do mundo, Joe quer convencer David a ficar em Rouge City, e para isso faz um discurso contra a fragilidade dos seres humanos, num tom maniqueísta bem familiar aos filmes hollywoodianos. Joe representaria a oposição aos seres humanos ou o lado mau dos Mecas. Contudo, ele próprio nos parece a alegoria de um homem também idealizado. Joe diz: "Eles nos odeiam, os humanos. Eles não têm limite". David protesta. E aquilo

que foi programado para amar passa a demonstrar um comportamento obsessivo. Ele diz:

> – Minha mãe não me odeia! Porque eu sou especial e único! Sou especial e único! Porque nunca houve ninguém como eu! Nunca! Mamãe ama o Martin porque ele é real e, quando eu for real, mamãe vai ler pra mim, me pôr na cama, cantar pra mim, vai ouvir o que eu digo, vai deitar comigo e vai me dizer cem vezes por dia que me ama!

Joe diz que ela ama o que David faz pra ela, como as clientes dele o amam pelo que ele faz por elas. Joe diz para David que sua mãe não o ama porque não pode. Ele não é de carne e osso, não é um cão, um canário, porque foi projetado com o mesmo propósito e todos os outros robôs. E está sozinho porque os humanos se cansaram dele ou o substituíram por um modelo mais novo. Ou ficaram descontentes por algo que David fez ou quebrou. E Joe insiste em mudar as ideias do menino:

> – Eles nos fizeram espertos demais, ágeis demais e em número excessivo. Nós sofremos pelos erros deles, porque, quando o fim chegar, tudo o que restará seremos nós. Por isso eles nos odeiam, por isso você deve ficar aqui comigo!

David olha para Joe e se despede. Não vai mudar de ideia e a narrativa punirá Joe, eliminando-o da narrativa após ser preso pelos policiais caçadores de seres infratores da lei. Mas antes de ser punido, Joe ajuda David a chegar a seu destino e o observa entrar na sala onde supostamente estaria a Fada Azul. Lá, porém, David encontrará seu pai criador. No laboratório do doutor Hobby, em busca da Fada Azul não encontrada, David tem seu "momento de rebeldia" depois de encontrar outro robô idêntico a ele e que o chama para conversar. Ao ver o menino de costas, David pergunta:

> – É aqui que eles te fazem real? [pergunta David]
> – É aqui que eles te fazem ler. [responde o clone]

– Você é real?
– Acho que sim.
– Você é eu?
– Eu sou o David. [diz o clone]
– Não é! [responde furiosamente David
– Sou sim. Eu sou o David. [insiste o clone]
– Eu também sou. [responde David. resignado]
– Oi, David! Você sabe ler? Pode-se sentar para lermos juntos? Vamos ser amigos? [diz o clone]
– Você não pode tê-la! [diz David falando baixo]
– Não estou ouvindo. [responde o clone amigavelmente]
– Ela é minha, eu sou o único. [grita David]

David pega o abajur e bate no clone até destruí-lo, gritando: "Eu sou David! Eu sou especial! Eu sou único! Eu sou o David! Ela é minha! Eu sou o David! Eu sou David!". Doutor Hobby entra na sala e toma o abajur das mãos do Meca. Hobby diz:

– Sim, você é o David. Eu estava te esperando.
– Doutor Saber disse que você estaria aqui. A Fada Azul também está aqui? [pergunta David]
– Eu conheci a sua fada Azul com a Mônica [responde Hobby]. O que você acha que a fada pode fazer por você?
– Tornar-me um menino de verdade. [responde David]
– Mas você é um menino de verdade. Pelo menos o mais real que eu já fiz, o que faz de mim a sua fada Azul. [diz Hobby, exaltando a si mesmo]
– Você não é ela. O doutor Saber disse que ela estaria aqui na cidade, engolida pelo mar no fim do mundo. [argumenta David]
– É o que você precisava saber para te fazer voltar para casa. E foi a única vez que interferimos. A única ajuda que demos a ele para que ele te desse. Para que você voltasse pra casa. Até você nascer, robôs não sonhavam, robôs não desejavam, a menos que nós ordenássemos. Você faz ideia do sucesso que nos tornamos? [diz Hobby para David no seu laboratório escuro]

E continua:

> – Você encontrou um conto de fadas e, inspirado pelo amor, repleto de vontade, saiu numa jornada para torná-lo real e, o mais impressionante, ninguém te ensinou! Na verdade, nós te perdemos. Quando te encontramos não falamos, porque nosso teste era simples. Aonde seu raciocínio próprio o levaria? À conclusão lógica! A Fada representa a falha humana de procurar o que não existe ou o maior dom humano: a habilidade de buscar os nossos sonhos. E isso é algo que nenhuma máquina havia feito antes de você.
> – Eu pensei que fosse único. [diz David]
> – Meu filho era único! Você é o primeiro de uma espécie. [responde firmemente Hobby, aparentando perder a paciência]

O robô responde quase que sem forças.

> – Meu cérebro está falhando.
> – Você quer conhecer seus verdadeiros pais? A equipe está ansiosa para falar com você. *Quero que você espere aqui*. [ordena Hobby – grifo nosso]. Eu vou chamá-los. Queremos saber tudo sobre suas aventuras. Queremos te agradecer e te dizer o que virá em seguida.

David caminha pelo laboratório: a câmera passa entre ele e a mesa repleta de fotos de doutor Hobby com seu filho falecido. O menino robô vê o símbolo da Cybertronics que havia desenhado para Martin e encontra caixas com Mecas prontos para entrega. Ele sai da sala e busca a profundeza das águas que inundam a cidade, negando sua existência reificada.

Na saída hollywoodiana, o gigolô Joe reaparece em cena com Teddy, observando a tentativa de suicídio de David. Nas águas profundas, um cardume de peixes envolve David como na história de Pinóquio. David é resgatado por Joe, que na sequência perseguem Joe por ter roubado um veículo (misto de helicóptero e carro, que pode submergir nas águas). Um corte na cena e Joe é suspenso por cabos eletromagnéticos, que o puxam para ser novamente preso e, dessa vez, não há escapatória para ele. Ao se despedir, gigolô Joe, numa autoafirmação de sua identidade – como se fosse alegoria de humano –, grita para que David: "Diga que eu existi!"

Seria a máquina David a única testemunha do que os homens fizeram com o planeta em *I. A.*? Pela visita dos extraterrestres, parece que sim. David dirá que Joe existiu, mas também dará testemunho da racionalidade irracional de doutor Hobby, de seu filho David, da cura de Martin pela ciência moderna, da carência de Mônica, do ciúme de Henry e da efemeridade de Flesh Fair.

Acreditamos que Joe tenha sido preso porque, apesar de a sociedade do consumo permitir "fugas" de homens solitários aos centros de lazer, como Rouge City, os valores conservadores defendidos pela narrativa não permitiriam a impunidade de Joe. Assim, o Meca do amor, como era chamado, não pôde fugir por muito tempo do condicionante social (e das consequências de sua não observação) que o filme defende: a família nuclear, o filho ideal, a sacralização do casamento, a naturalização do amor como dom natural. Além disso, Joe roubou um carro e, nessa sociedade, os desajustados são exemplarmente punidos.

Apesar de o filme explorar o campo da engenharia genética aliada à robótica e à biotecnologia para a transformação humana, o que observamos é a centralização disso tudo na figura do "eu".

> Talvez, a engenharia genética seja a mais fundamental "ampliação do poder humano" sobre a vida e, facilmente, a mais avançada forma de técnica já concebida. Então, no sentido do verdadeiro significado da arte da engenharia genética é uma decepção completa. Por exemplo, considere a tendência atual de "composição de corpo". Muitos na indústria cultural pós-moderna veem uma composição de corpo como um veículo de expressão artística. Entretanto, outros veem a composição do corpo mais como um ato conformista do que criativo, desenhado para reengenhar um "eu" que ganhará aceitação, aprovação e adulação dos outros. O propósito quase sempre é corrigir falhas e tornar o desempenho perfeito, com objetivo de atingir alguma norma de aceitabilidade socialmente mediana. Não é uma projeção do ser interior único de alguém no mundo, uma celebração da comunhão, mas sim uma tentativa de se refazer para "encaixar-se" no mundo. É a técnica substituindo a arte. (Rifkin, 1999, p.237)

Dessa forma, convém pensar, a partir de Rifkin, que nesses filmes pós-modernos a técnica de criar robôs substitui a arte, no sentido que

os robôs apresentados reivindicam todo o tempo um "eu". David grita que é único, o senhor Martin diz para Andrew que ele é único, gigolô Joe diz que existiu e Sony também afirmará que é único em *Eu, robô!* Esses seres buscam a unicidade perdida na sociedade do fragmento e querem aceitação, mas, ao quererem a adequação ao mundo humano que tanto criticam, o narrador lhes impõe que percam a noção de singularidade e que se ajustem aos ditames sociais.

Decidir como transformar o corpo humano está mais relacionado à técnica do que à arte. Como diz Rifkin (ibidem), "não é arte, mas artifício". E com relação às novas biotecnologias, esse autor critica que cada vez mais são confundidas a habilidade de escolher com a de criar: "pensamos a nova manipulação tecnológica como um ato criativo, quando, na realidade, ela é meramente um conjunto de escolhas compradas num mercado" (ibidem). Com isso:

> A revolução biotecnológica é, acima de tudo, o parque de diversões fundamental do consumidor, oferecendo-nos a liberdade de reformular nosso próprio atributo biológico e o resto da natureza para adaptar qualquer ideia ou desejo que possa nos mover. Mais importante, as novas tecnologias genéticas nos concedem um poder divino para selecionar as características e o futuro biológico de muitos seres que virão após de nós – a maior experiência de compra de todos os tempos. (ibidem, p.237)

O final de *I. A.* demonstra que uma parte da sociedade estadunidense, a partir da narrativa cinematográfica, "resolve no domínio do imaginário as contradições que não consegue superar no real" (Jameson, 1985, p.14). Nesse sentido, as cenas finais são pura fantasia, indicando um ponto de vista adulto, porém jovem, com acesso à informação e com uma perspectiva otimista em relação às novas tecnologias e às promessas da era da biologia. A narrativa recompensa o expectador do cinema com um final imaginário e fantasioso, como o das histórias contadas por Mônica, improvável e fictício, mas que tem a função de manter as pessoas – como disse doutor Hobby – presas à busca daquilo que não existe.

David desenvolveu duas habilidades: sua esperança tipicamente humana o guiou até o fundo do mar, onde um cardume de peixes o envolve para depois devolvê-lo à superfície. Ao empreender nova fuga, ele fica preso nos destroços do parque de diversões também submerso pelas águas. David foi punido novamente, como Pinóquio quando fugiu com seu amigo Pavio para ir à Cidade dos Brinquedos. Agora, sob a escuridão das águas, a imaginação de David e as memórias cultivadas em torno de histórias de fadas lhe possibilitam sonhar com uma saída mágica para sua situação irreversível.

Ele desobedeceu ao doutor Hobby, que pediu para que ele esperasse em sua sala até que a equipe da Cybertronics viesse conversar com ele. Mas após recuperar as esperanças, David pega o anfibiocóptero deixado por Joe e foge com o veículo roubado para a escuridão das águas: primeiro vê a imagem de um livro e a placa indicando que ele está na história de Pinóquio e depois passa pela oficina de Gepeto, como se a forma fílmica nos indicasse quem realmente foi David. Ele vê o homem construindo o boneco, a sala com as marionetes penduradas, o martelo e a talhadeira, símbolos de sua construção. Em seguida, sobrevoa um lance de escadas, que aponta para cima em direção à sua suposta redenção: o encontro com a Fada Azul. Ela é representada por uma estátua jovem, linda, com uma vara na mão direita, e olha para ele. A câmera funde as faces de ambos em uma só imagem, como se igualasse a condição dos dois no mesmo boneco que ambos representam.

David repousa o anfibiocóptero no fundo das águas, mas como se trata de um veículo roubado, ele é castigado com a queda de uma roda gigante em cima do veículo, prendendo-o para sempre no fundo das águas azuis. Assim aconteceu com Pinóquio, quando pegou carona num carro com outros meninos maus para irem ao País dos Brinquedos, onde todos os dias são dias de férias. Após cinco meses de boa vida, Pinóquio e Pavio foram transformados em burros e depois foram vendidos à uma companhia de palhaços para trabalharem nos show com argolas. Depois de trabalhar até ficar manco, Pinóquio é novamente vendido, mas seria morto, atirado ao mar para que, após se afogar, tivesse sua pele retirada e transformada em tambor. Pavio foi comprado por um lavrador e não soubemos seu final.

Na história de Collodi, Pinóquio foi novamente salvo pela Fada Azul: na forma de uma mulher, ela foi até o circo observar a situação daquele burro cansado. Após ser lançado ao mar, Pinóquio é envolvido por um cardume de peixes que comem sua carcaça de burro, deixando apenas a madeira do boneco que estava escondida sob a pele do burro. Com isso, ele voltou a ser boneco como antes. Mas seu castigo continuaria, pois ele seria levado pelo dono do burro ao mercado para ser vendido como lenha. Após ouvir de seu patrão qual seria seu novo destino, Pinóquio, assim como David, atira-se ao mar para fugir de virar carvão, porém é engolido por uma baleia.

Ao fim de sua jornada, Pinóquio consegue sair de dentro da baleia e reencontrar seu pai Gepeto, a quem jura nunca mais abandonar. Pinóquio começa a trabalhar e a estudar e é presenteado pela Fada Azul com vida na forma de um menino de verdade. David, entretanto, fica ali diante de sua Fada Azul, também um boneco, repetindo infinitas vezes a frase: "Fada Azul me transforme num menino de verdade! Por favor, Fada Azul. Me transforme num menino de verdade."

Entra em cena a mesma voz em *off* que abre o filme e o narrador nos diz:

> – E David continuou a implorar à Fada Azul à sua frente. Ela, que sorria suavemente para sempre, ela que o acolhia para sempre. Por fim, os faróis diminuíram e apagaram, mas David ainda podia enxergá-la palidamente durante o dia. E ele ainda falava a ela esperançoso. Ele suplicou até todas as anêmonas marinhas murcharem e morrerem. Ele suplicou até o oceano congelar e o gelo envolver o anfibiocóptero enjaulado e a fada também, prendendo-os juntos onde ele ainda podia vê-la. Um fantasma azul no gelo, sempre lá. Sempre sorridente, sempre esperando por ele. Por fim, ele não se movia mais, mas seus olhos sempre ficavam abertos, fitando para sempre a escuridão de cada noite. E o dia seguinte, e o dia seguinte... E assim, dois mil anos se passaram

Finalmente: um amor só seu

Com a chegada do grupo de extraterrestres (uma especialidade de Spielberg) em sua nave espacial formada por placas que se encaixam e desencaixam como um bloco fragmentado, David é encontrado congelado. Reanimado com um toque, David desperta e caminha em direção à Fada Azul, que, como um monumento moderno, está ali à sua frente. Ao tocar na escultura semicongelada, ela trinca e se quebra em vários pedaços. Os seres observam a atitude de David e, com apenas um toque em sua testa, fazem um *download* de suas memórias, informando-se, assim, de todas as experiências passadas pelo robô. Tomam conhecimento do sonho de David e decidem presentear o menino com um dia ao lado de Mônica.

Em seguida, David abre os olhos. Ele está de volta ao cenário que tinha sido a casa de Mônica. A música orquestrada volta a tocar e David procura por sua mãe. Os extraterrestres configuram uma Fada Azul pós-moderna e digital para falar com David: a sua forma é de um avatar tão imaterial como o doutor Saber em Rouge City. A Fada Azul pós-moderna diz para David que não pode transformá-lo em um menino de verdade. Ela é um dos seres extraterrestres que se transformou na Fada Azul para falar com o robô. Ela diz que leu tudo aquilo que ele tinha reservado em suas memórias. Reafirma que ele é único e que deseja sua felicidade. David pergunta onde está sua mãe, se ela está fazendo compras com Martin. A Fada explica que dois mil anos se passaram e que sua mãe já não existia mais. Ele chora, mas a Fada diz que, se ele se sentir só, ela poderia trazer de volta outras pessoas de seu passado. Ele diz que se era assim, porque não traziam sua mãe de volta? A Fada Azul explica que precisa de uma amostra física da mãe dele para poder trazê-la de volta, como um osso ou uma unha. Nesse instante, Teddy, também descongelado, entra na sala e tira o fio de cabelo que guardara no bolso desde o dia que David cortou uma mecha de Mônica a pedido de Martin. A Fada azul atende enfim ao pedido de David.

Representados como figuras piedosas, os seres extraterrestres decidem clonar a mãe de David a partir do fio de cabelo. Os extrater-

restres são parecidos com humanos sem rostos: são altos, magros, com cabeça, tronco e membros. Com voz serena, expressando sabedoria, um desses extraterrestres explica para David que ele poderá ter sua mãe novamente, só para ele, mas só por um dia. Os seres clonados não viviam mais que 24 horas.

David aceitou, acreditando que um dia com sua mãe seria como um dia no anfibiocóptero, ou seja, mais de mil anos. Ele teria aquilo que estava escrito na caixa dos robôs: "*At last, a love of your own*".

Em seguida, eles levam David até o cenário da casa de Mônica totalmente restaurado e, como se nada tivesse acontecido, David tem um dia de contos de fadas. Ele acorda sua mãe, prepara-lhe o café, recebe o amor de sua mãe, que faz para ele tudo aquilo que ele mais desejou: eles fazem desenhos, brincam e dão risadas. Até um bolo de aniversário ele ganha de presente, mas, ao apagar as velas, uma delas insiste acesa, lembrando-lhe que aquele momento terá seu fim. No fim do dia, a mãe com sono vai para cama dormir. Ela deita e dorme para sempre. Deitado ao seu lado, David é capaz de adormecer também e, segundo o narrador, "ir para o lugar onde os sonhos nascem". Se doutor Hobby deixou duas opções para a busca humana – por aquilo que não existe ou pela capacidade de sonhar –, o narrador cinematográfico escolheu a capacidade de sonhar ou, para nossa análise, a salvação na alienação.

Como nos deu a entender o discurso de Johnson na Feria da Carne, *I. A.* foi o mundo da artificialidade: a inteligência do Meca-filho era artificial, seus momentos na casa de Henry e Mônica, seu dia de sonho realizado, tudo foi fantasia pós-moderna.

Embora a narrativa cinematográfica buscasse o ideal de amor entre mãe e filho, a trama nos mostra o contrário: o amor não é natural, pois foi construído socialmente e, ao segurar a mão do Meca-filho enquanto ele fazia reparos, Mônica demonstrou amá-lo mais que seu filho biológico Martin. Ela pareceu cuidar de Martin mais por obrigação do que por um suposto amor natural. Nas cenas em que ela olha os desenhos de Martin e lê suas mensagens, ela não se emociona nem chora, como faz com as mensagens de David. Ela não levou David para a Cybertronics porque o amava. Inferimos que a cena final, do dia de amor entre mãe e filho, sinaliza no discurso não manifesto o que

essa sociedade pós-moderna vivencia como sendo amor. Como aponta Costa (1998, p.20), "sem retaguarda dos laços culturais mais vastos, o amor tornou-se derrisório. Em vão quisemos fazer dele um só e o mesmo passaporte para a 'ilha dos prazeres' e para o céu das emoções perenes". E foi justamente isso que o narrador de *I. A.* tentou fazer: ele sabe de sua posição social de marido e pai, porém quis vivenciar a quebra dos vínculos matrimoniais na imagem de gigolô Joe na *Rouge City*. Porém, diante do impasse de não poder assumir nenhuma dessas formas de envolvimento humano, também conhecidas por amor, casamento e sexo livre, ele pune Joe e presenteia David e Mônica com um dia de amor sincero entre mãe e filho: "Sem a moralidade tradicional, o amor mostra os pés de barro de toda paixão humana; com a moralidade tradicional, traz um ranço de ascetismo que ninguém mais pode aceitar" (ibidem).

Mônica lamentou-se, pedindo que David a perdoasse por não lhe ter falado mais do mundo – e diríamos – por ter lhe falado muito de fantasias. A trajetória desses personagens na trama sinaliza uma a impossibilidade de reconciliação entre os seres humanos e seu mundo tecnicista. Os homens tentaram dar sentido a seu mundo por meio do amor, crendo que até nas mercadorias poderia incuti-lo, como pensou doutor Hobby e seu Meca-filho ou com o Meca do amor Joe. Porém, a tentativa se mostrou um fracasso na sociedade narcisista e, como apontou a questão inicial do filme – sobre a responsabilidade humana em amar suas criações –, ficou um tom de descompromisso, ou ainda, de desresponsabilização dos homens em relação aos seus inventos e dos homens em relação aos outros homens. Nesse sentido, Costa (ibidem, p.21) aponta que:

> [...] não nos perguntamos se o amor com que sonhamos pode sobreviver ao desmoronamento da moral patriarcal e, sobretudo, à nossa paixão pelo efêmero. Em seu berço histórico, o amor foi embalado por adiamentos, renúncias, devaneios, esperanças no futuro e "doces momentos do passado". Ele nasceu na "era dos sentimentos", do gosto pela introspecção e por histórias sem fim de apostas ganhas e perdidas. Hoje entramos na "Era das Sensações", sem memórias e sem história. Nada nos parece

> mais bizarro e tedioso do que aventuras sem orgasmos e sofrimentos sem remédio à vista. Aprendemos a gozar com o fútil e o passageiro e todo "além do princípio do prazer" é só um vício de linguagem ou da inércia dos costumes. Em suma, vivemos uma moral dupla: de um lado, a sedução das sensações; de outro, a saudade dos sentimentos. Queremos um amor imortal e com data de validade marcada: eis sua incontornável antinomia e sua moderna vicissitude!

Com essas palavras finalizamos a análise de *I. A*, concluindo que sua narrativa nos falou da tentativa humana de reconciliar mundo e homens por meio de um suposto laço de amor que os homens criaram, mas isso foi impossível. Isso porque as bases dessa sociedade são contraditórias e formam seres igualmente contraditórios. Se em *HBC* havia uma busca pela família ideal, em *I. A.* manter esse ideal de família fracassou devido às inúmeras contradições apresentadas no filme.

Veremos em *Eu, Robô!* a explosão de instâncias como amor e família em pedaços na fragmentação do pós-modernismo e o aprofundamento de suas contradições.

3
Eu, Robô: a família se fragmenta e entra em cena o indivíduo pós-moderno

Os Estados Unidos não existiam. Quatro séculos de trabalho, de derramamento de sangue, de solidão e de medo criaram esta terra. Construímos a América e o processo nos tornou americanos – uma nova raça, enraizada em todas as raças, manchada e tingida de todas as cores, uma aparente anarquia étnica. Então, num tempo pequeníssimo, tornamo-nos mais semelhantes do que éramos diferentes – uma nova sociedade; não grandiosa, mas propensa, por nossas próprias faltas, à grandeza, e pluribus unum.[1]

Steinbeck

Nas cenas iniciais de *Eu, Robô* (EUA, 2004), uma música de suspense e mistério "mergulha" o espectador em uma tomada fechada do que seria um meio aquoso, um laboratório talvez, um caldo de cultura biológica ou outro meio artificial que se movimenta e produz bolhas de ar, em meio aos créditos do filme. Inserir os créditos no início das imagens é uma tendência da própria economia dos filmes hollywoo-

1 "*E Pluribus unum*" do latim significa "de muitos um". Cf. Karnal et al., 2008.

dianos, que visam, sobretudo, garantir que o espectador leia os nomes dos principais envolvidos na realização do filme como o estúdio, o produtor, diretor e os atores principais.

A primeira divulgação científica do filme, que estreou no Brasil em seis de agosto de 2004, repete a leitura das três leis da robótica como ocorre em *O homem bicentenário*. Entretanto, aqui, as leis são apresentadas num clima bem menos festivo: a música possui um tom forte, quase ameaçador, imprimindo mistério e tensão nessa abertura. Um narrador em *off* lê com voz séria e jovem as três leis para o público:

> 1º Lei – Um robô não pode ferir um ser humano, ou por falta de ação permitir que um humano se fira.
>
> 2º Lei – Um robô deve obedecer às leis dadas por humanos, exceto quando essas ordens entram em confronto com a lei número 1.

Nesse momento um corte revela que a cena inicial remete a um acidente entre dois automóveis que submergiram em um lago. O rosto de uma menina batendo no vidro em pedido de socorro é mostrado rapidamente. Outro corte e segue-se a leitura:

> 3º Lei – Um robô deve proteger sua própria existência, conquanto que tal proteção não contrarie as leis número 1 e 2.

Outro corte: em um dos carros submersos, a menina que pede socorro está presa, pois a porta e os vidros do carro estão fechados, e ela se desespera diante da possibilidade de se afogar; no outro carro está um adulto. Um robô passa pelo local e, ao presenciar o acidente, mergulha na água, quebra o vidro lateral do carro e socorre o adulto, ignorando os pedidos desse homem para que o deixe ali e salve a menina do outro veículo. A cena seguinte focaliza o rosto da menina resignada dentro do carro que afunda, indicando sua morte.

A cena dramática causa impacto inicial e é bruscamente cortada pelo close nos olhos do homem que foi resgatado pelo robô, este homem é jovem, negro, forte e se chama Dell Spooner (interpretado por

Will Smith).[2] Ele acaba de acordar ao som estridente de um relógio--despertador digital. São oito horas da manhã. Quando Spooner se vira para desligar o objeto ensurdecedor, vemos que ele tem na mão direita um revolver idêntico ao de Deckard de *Blade Runner* (uma entre várias referências e esse filme). O som alto e o corte brusco das imagens promovem sustos no espectador.

Em seguida, o público é apresentado ao universo fictício de Spoon (como também é chamado o jovem detetive de Chicago). Ele parece possuir diferentes traumas causados pelo acidente de trânsito. Um deles é físico – ele tem que se acostumar com novas partes implantadas em seu corpo (próteses biônicas) – e outro, emocional ou psicológico (além de sofrer um grave acidente, ele também assistiu à morte de uma garotinha e não pôde salvá-la).

A câmera passeia dentro de sua casa, um *loft* com ambientes arejados, altos, abertos e coloridos (com destaque para o fundo verde das paredes). Há muitos objetos espalhados e nenhuma preocupação com estilo e decoração. Essa aparente bagunça contrasta com o rapaz de olhar sério, que exercita o braço esquerdo, em fase de adaptação pós-operatória (saberemos depois que o acidente sofrido por ele é recente). O filme também informa que é recente a separação conjugal

---

2 O ator e *rapper* Will Smith corrobora com a fórmula dos *blockbusters*, que inclui como personagem principal um ator norte-americano famoso. Will já era bastante conhecido pelo público do ocidente por ser cantor e atuar em um *sitcom* (comédia de costumes) americano intitulado *Fresh prince of Bel-Air* (ou como foi traduzido no Brasil, *Um maluco no pedaço*, transmitido pelo SBT e bem-conhecido entre os jovens brasileiros). Nessa série, Will Smith faz o papel de um jovem que também se chama Will, nascido em um bairro pobre da Filadélfia, que vai morar com os tios ricos em *Bel-Air*, um bairro nobre de Los Angeles. O sucesso dessa série rendeu quatro temporadas nos Estados Unidos, com sucesso de vendas em DVD, e lançou Smith para o cinema, quando ele atuou em *Men in Black* (EUA, 1997), traduzido no Brasil como *MIB: Homens de preto*. Will canta algumas músicas nos filmes em que atua e ganhou o MTV Movie Awards de Melhor Canção por *Men in Black*. Atualmente ele é um dos atores mais bem pagos de Hollywood e considerado pelos produtores como um campeão de bilheterias em estreias nos cinemas. Em 2009, ele esteve no 81st Annual Academy Awards e afirmou adorar fazer filmes de ação por causa do grande orçamento e da quantidade de fãs que ele ganha entre o público desses filmes. Cf. site www.tnt.la.com/br. Acesso em 22 fev. 2009.

de Spooner, que, à semelhança do detetive Deckard de *Blade Runner*, foi casado e não tem filhos.

Para ilustrar um pouco o estado emocional do personagem, o narrador mostra Spoon ouvindo uma música de Stevie Wonder (*Superstition*), gravada em 1973, cuja letra fala de um homem que sofre por não entender o porquê de algumas coisas acontecerem com ele e acredita ser azarado, sendo chamado de supersticioso. Enquanto isso, a câmera mostra Spoon toma banho com a arma ao alcance das mãos – outra referência a Deckard, que, portando a mesma arma, não ficava nenhum instante sem o objeto, nem mesmo quando lavava o rosto. As trancas na porta da casa de Spooner também podem indicar problemas nas grandes cidades dos Estados Unidos que perduram em 2035, o ano da narrativa informado pela película.

Além da violência nas grandes cidades, essas cenas podem ter vários significados, que vão desde o medo do personagem de um provável ataque inimigo à própria cultura do medo nos Estados Unidos.[3] Ao longo da película, cenas evocam o significado dessa cultura que incentiva a posse de armas, tão arraigada nos cidadãos estadunidenses (direito previsto na Constituição daquele país, as armas podem ser adquiridas facilmente em qualquer loja de armamento nos Estados Unidos). Como nos informa Karnal (2008, p.96) a respeito da história dos Estados Unidos:

> Já nas dez primeiras emendas à Constituição, em 1791, os direitos e liberdades individuais são esclarecidos e aprofundados. Essas emendas chamadas *Bill of Rights* são muitas vezes consideradas mais importantes do que todo o texto da Constituição. [...] A segunda emenda garante o direito de cada cidadão ao porte de armas.

Além disso, como salienta Harvey (2005, p.48), o desenvolvimento econômico dos Estados Unidos também esteve baseado na fabricação de armas durante a Segunda Guerra Mundial, e toda uma cultura

3 Esse tema foi tratado por Michael Moore no documentário *Tiros em Columbine* (EUA, 2002).

do medo está enraizada nessa sociedade de maneira que um "estilo paranoide" de viver se intensificou entre a população:

> A dificuldade de alcançar a coesão interna numa sociedade etnicamente variada marcada por um individualismo e uma divisão de classes intensos produziu aquilo que Hofstadter chama de "o estilo paranoide" da política norte-americana: o medo de algum "outro" (como o bolchevismo, o socialismo, o anarquismo, ou simplesmente os "agitadores externos") tornou-se crucial para criar solidariedades políticas na frente doméstica. A União Soviética e o bolchevismo foram assumindo cada vez mais o papel de principais vilões e inimigos (ficando o medo da China, incluindo a imigração chinesa, a espreitar nas coxias).

É provável que o medo do detetive Spooner não esteja somente ligado à sua posição como policial ou aos pesadelos com o robô que deixou a menina morrer afogada, mas pode significar a obsessão norte-americana pelos temores de possíveis oponentes: os outros.

Gilberto Dupas fala da atualidade desse medo estadunidense, ao afirmar que a exacerbação da intolerância faz dos cidadãos "culpados até prova em contrário", sendo submetidos a medidas severas de vigilância: inspeções em locais públicos, monitoramento eletrônico intenso, rastreamento de telefone, internet e movimentações financeiras estão entre os instrumentos de controle mais utilizados naquele país. Citando Bauman, Dupas afirma que a bandeira desse temor está nas palavras lei e ordem, e o sentimento de insegurança geral cria falsos culpados, como os imigrantes, e estimula programas radicais contra a criminalidade, como Tolerância Zero. Segundo o Dupas (2006, p.26):

> A ansiedade também está presente diante de tendências que transformaram o mundo do emprego, como o aumento do desemprego e a flexibilização do mercado de trabalho. Junto com a incerteza crescem o medo e a intolerância. O outro – personificado no diferente, no estrangeiro ou no muçulmano – passa a ser potencialmente um inimigo que lhe pode fazer mal, seja ele o vizinho estranho que pode ser um terrorista, seja o imigrante que fazia um trabalho que você não queria, mas que – agora – pode ser a sua alternativa de trabalho.

Nesse sentido, cabe aqui retomar Adorno (1994, p.104) em suas considerações sobre o cinema, ao dizer que os objetos no filme possuem um componente irredutível, que é seu signo social, muito embora a realização estética de uma intenção não seja suficiente para tanto: "Por isso a estética do filme, graças à sua posição em relação ao objeto, ocupa-se de modo imanente com a sociedade. Não há estética do filme, nem que seja puramente tecnológica, que não contenha em si a sua sociologia". Esse raciocínio de Adorno auxilia a pensar porque se observam tantas armas em cena sem um significado imediato na trama que pareça plausível – como no caso de Deckard e Spooner, que dormem com armas sob os travesseiros em filmes de ficção científica cujo tema central não é a violência evidente, como em filmes policiais ou de faroeste. Certamente essas imagens trazem seu componente social imanente, isto é, a cultura do medo própria da sociedade estadunidense.

Diferentemente de Deckard, que fica em seu apartamento em silêncio, servindo-se de bebidas destiladas (a narrativa de *Blade Runner* não se preocupa em transmitir uma ideia de herói), Spooner é um personagem construído, sobretudo, para o público juvenil: sua imagem é de um homem saudável, bem humorado, politicamente correto, que aprecia a música urbana como o *rap* e pratica esportes (seu físico é típico de quem realiza alguma prática esportiva, como musculação e corrida; além disso, há cenas em que o personagem esbanja habilidade na prática do *parkour*).[4]

Em 2035, Chicago é uma sociedade capitalista e o detetive Spooner vive de seu trabalho. Ao contrário de Deckard, que é obrigado a voltar para a atividade policial, Spooner é sempre questionado por seu chefe se está pronto para uma ocorrência envolvendo robôs. E isso é a razão de seu drama inicial.

Após o banho, Spooner reaparece vestido e calçando um tênis All Star, o que revela não apenas o *merchandising* da marca estadunidense de tênis de lona, mas também o gosto de Spooner por moda antiga (uma

4 O *parkour* é uma prática esportiva originada na França, cujos participantes treinam manobras de corridas com obstáculos no meio urbano, como, por exemplo, pular muros, saltar sobre carros e escadarias.

marca estética do pós-modernismo), visto que tanto sua avó Gigi quanto seu chefe irão zombar do calçado *vintage* para 2035. Na sequência, ele sai para o trabalho e, ao sair do prédio, dá de cara com um robô lhe fazendo uma entrega pela conhecida empresa Fedex. Com aspecto um tanto sujo e usado, o velho robô o cumprimenta educadamente, porém Spooner empurra-o, tapando com a mão sua "face" robótica.

O conflito entre homens e máquinas será explorado nesse filme numa dupla chave: além da oposição clichê[5] de homem *versus* máquina, evidencia-se o conflito entre os robôs da US Robotics (alusão à Guerra Fria entre a antiga URSS e os Estados Unidos) e a sociedade norte-americana, indicando o panorama histórico e social do livro de Asimov escrito em 1950 e que serviu de base do roteiro do filme.

Em *Eu, robô*, a aparência dos seres mecânicos não é muito diferente da personagem Maria de *Metrópolis* nem assumirá características antropomórficas, como David de *I. A.* ou Andrew da segunda fase de *HBC*.

A narrativa apresenta Chicago em 2035 por meio de imagens panorâmicas, com a câmera descendo do alto dos prédios até o nível da rua. Nesse cenário futurista, convivem altas torres prediais com edificações menores e carros voadores; o ambiente é ensolarado, com predominância de dias claros e cores vibrantes, música de apelo futurista e um ar de encantamento pelo progresso material conquistado pela sociedade. Porém, como aponta Marcuse (1969, p.35), a palavra "progresso não é um termo neutro; encaminha-se para fins específicos, e esses fins são definidos pelas possibilidades de melhorar a condição humana". Melhorar, pelo menos, em tese.

A exemplo de *Blade Runner*, em *Eu, robô* também existem gigantescas telas de tevê no alto dos prédios, com anúncios de viagens interplanetárias para um novo mundo que espera por visitantes. Nas ruas pelas quais Spooner transita, existem *outdoors* de uma empresa chamada Spacetour que anuncia passagens para passeios ao espaço para

---

5 Esse antigo clichê é repetido em diversos filmes cujos personagens são robôs, como Maria de *Metrópolis* (Alemanha, 1926), Hall de *2001: uma odisseia no espaço* (EUA, 1968), o monstro robótico de *Alien: o oitavo passageiro* (EUA, 1979), os replicantes de *Blade Runner* (EUA, 1982) e até as máquinas de *Matrix* (EUA, 1999) e de *O exterminador do futuro* (EUA, 1984).

observar o planeta Terra. Isso indicaria que até a tecnologia espacial se tornou um produto acessível a civis. Anúncios avisam que aperitivos transgênicos de várias cores são vendidos para crianças: "Seus filhos vão adorar!"

A multidão nas ruas é heterogênea, com muitas pessoas jovens. A câmera passeia pelas ruas com robôs exercendo trabalhos de baixa qualificação profissional e que comumente eram realizados por imigrantes: robôs fazem entregas de cargas, levam cães para passear, acompanham pessoas, limpam ruas e coletam lixo. Até robôs "vagabundos" ou que exercem trabalhos "menos nobres", como o gigolô Joe de *I. A.*, são vistos em *Eu, Robô*.

A US Robotics promove intensa comercialização desses robôs como máquinas que libertariam as pessoas do excesso de trabalho. As cenas do filme, entretanto, não mostram humanos em atividades de lazer ou em qualquer outra ocupação voltada para a liberdade de ação e pensamento. Ao contrário, o filme sugere que essa tecnologia visa à geração de lucros para empresários, sem, contudo, favorecer homens e mulheres, que lotam as ruas em um vai-e-vem constante, sem nenhuma redução das horas de trabalho. O que as imagens das ruas sugerem é que tanto a produção material quanto o setor de serviços que a acompanha estão associados à lógica da dominação do mercado, aumentando a necessidade dos homens de trabalharem para adquirir bens que supostamente atenderiam às suas *necessidades* cada vez mais irracionais.

Um *outdoor* anuncia uma nova fase de robôs chamados de Nestor Cinco, sugerindo a existência de quatro gerações obsoletas. Os robôs Nestor Classe 5 (NS-5) também são vendidos como assistente doméstico, como David de *I. A.* e Andrew de *HBC*, ou ainda, como alguns dos replicantes de *Blade Runner.* A meta em todos os filmes foi a mesma de Eldon Tyrel:[6] comércio.

Os NS-5 passam por atualizações diárias através um de sinal de comunicação com a central US Robotics; durante essa fase, os robôs acendem no peito um sinal luminoso na cor vermelha que seria o "coração" dos robôs; quando estão atualizados, a luz brilha na cor azul.

---

6 Gênio criador dos replicantes no filme *Blade Runner*.

Na sequência, um rapaz chamado Farber (interpretado pelo ator Shia LaBeouf) caminha alguns metros ao lado de Spooner e pede seu carro emprestado para sair com "uma gostosa". Spooner não lhe empresta o carro, zomba do jovem e pede que ele vá para casa. Essa cena só faria sentido se pensarmos que esse jovem representa o público-alvo do filme: adolescentes. Farber aparecerá mais uma vez adiante.

Spooner tem uma avó e a visita regularmente. Ela se chama Gigi e sempre cobra dele um diálogo com a ex-esposa. Sua avó mora em um apartamento pequeno, porém bem equipado. Gigi nos parece ser uma fiel consumidora dos produtos anunciados pela televisão, que sempre está ligada, mesmo quando ela faz outras tarefas pela casa. Ela ridiculariza o tênis All Star de Spooner, aconselhando-o a comprar algo melhor. Isso demonstra que ela está "ligada" nas novidades do mercado e despreza coisas velhas. Seu mais novo sonho de consumo é um robô NS-5, porém, como não pode pagar por um, ela se inscreve em um concurso que sorteará o mais novo modelo de robôs domésticos.

Spooner se manifesta contrário ao sonho de Gigi e seriamente declara que "esses robôs não fazem nada de bom para ninguém". Mas é repreendido pela avó, que o considera meio-robô por causa de suas próteses: "De todas as pessoas da terra, você deveria ficar quieto".

Daqui em diante, uma série de oposições entre homem *versus* robô, bem *versus* mal e senso comum *versus* ciência serão construídas pela película. A oposição consumismo (na figura de Gigi e de sua casa, que vai sendo alterada com a introdução de novos produtos vendidos pela tevê) e anticonsumismo (na figura de Spooner e de seus artefatos desatualizados) também é construída pelo filme por meio do comportamento competitivo entre esses dois personagens, além da oposição entre velho *versus* novo (próprio do pós-modernismo), ainda que com sinais trocados.

Até esse ponto da película, a sociedade pós-modernista que vai se delineando é também palco de muitas inovações tecnológicas e os avanços estão por toda parte, sinalizando o discurso ideológico estudado por Marcuse em *A Ideologia da Sociedade Industrial* (1969): na sociedade tecnológica, a tese da tecnologia neutra não se sustenta, uma vez que manifesta particularidades totalitárias ao administrar o aparato técnico e científico para a dominação na sociedade.

A sociedade estadunidense tal como é apresentada nos filmes aqui estudados, possui vasto aparato técnico de produção e distribuição majoritariamente automatizadas e que determinam tanto a habilidade quanto as atitudes socialmente necessárias, além de necessidades e aspirações individuais. A tecnologia passa a reger as aspirações coletivas e individuais em um crescente cerco que beira o totalitarismo. Nas palavras de Marcuse (1969, p.19): "a tecnologia não pode, como tal, ser isolada do uso que lhe é dado; a sociedade tecnológica é um sistema de dominação que já opera no conceito e na elaboração de técnicas". Embora as alternativas históricas sejam determinadas pelo nível de cultura material e intelectual herdado por determinada sociedade, essas escolhas não se furtam dos interesses dos dominantes. Na trama de *Eu, Robô*, o interesse tangente a essa sociedade estaria manifesto no poder das mídias e na propagação do consumo de mercadorias como os robôs.

Nesse sentido, homem e natureza são orientados de maneira bem específica quanto à realização de um projeto em detrimento de outro. Cabe analisar qual sentido e efeito produzidos por determinada forma de produção e a que interesses atende o desenvolvimento de determinada tecnologia. Segundo Marcuse (ibidem), "a sociedade industrial desenvolvida é um universo político, a fase mais atual da realização de um projeto histórico específico – a saber, a experiência, a transformação e a organização da natureza como mero material de dominação". Nesse sentido, os robôs produzidos em massa nesse filme serão metáforas dessa dominação tecnológica analisada por Marcuse, e na trama são literalmente usados para dominar a cidade numa suposta revolução das máquinas.

Portanto, na sociedade tecnológica, como a de *Eu, Robô,* um projeto desenvolvido para dominar a esfera de ação, a cultura material e intelectual fundem em uma mesma esfera cultura, política e economia e engloba ou rejeita as alternativas históricas, mantendo, por assim dizer, dissolvidas a racionalidade tecnológica e a racionalidade política. Marcuse (ibidem, p.33) também aponta o desenvolvimento de um "pensamento e comportamento unidimensionais [no sentido de] coordenar ideias e metas com as que são reclamadas pelo sistema prevalecente, para incluí-las no sistema e para repelir as que sejam

irreconciliáveis com o sistema". As pessoas na sociedade de *Eu, Robô*, estimuladas pela "necessidade" de consumo incutida pelos meios de comunicação, trabalham arduamente para comprar os robôs caríssimos produzidos para diminuir postos de trabalho, além de produzirem mais lixo com a obsolescência dessas máquinas. O desejo do construtor de robôs é cumprir a meta de vender um robô para cada cinco humanos, e ele conta com forte aparato midiático e apoio político para isso.

Em decorrência disso, os ideais de liberdade apregoados pelos Estados Unidos vêm ao encontro daquilo que Marcuse observou na "sociedade unidimensional", em que o termo liberdade é revestido de direitos individuais que, na prática, mantêm os indivíduos presos a escolhas previamente determinadas, sejam as de cultura material sejam as intelectuais, uma vez que "as técnicas de industrialização são técnicas políticas, como tal, prejulgam as possibilidades de razão e da liberdade" (ibidem, p.37). As pessoas no filme são levadas a crer que a satisfação pessoal está na liberdade de comprar um artefato robótico.

Na sociedade industrial há o que Marcuse denominou de "personificação da razão". Esta ideia de razão é assim entendida porque tanto os interesses políticos sociais quanto os individuais estão em sintonia, como se um influenciasse diretamente no outro. Nesse caso, os interesses da sociedade sobre seus indivíduos possuem força nunca antes vista. Mesmo diante de farto acúmulo material e técnico, essa sociedade permanece, irracional por causa, principalmente, de sua produtividade destruidora. Essa, por sua vez, destrói não somente o meio ambiente, mas também "o livre desenvolvimento das faculdades humanas". Em *Eu, Robô*, o Lago Michigan secou e virou depósito de lixo robótico.

Nesse sentido, apontamos as sociedades retratadas nos filmes sobre robôs como modelos de sociedades unidimensionais, sobretudo a de *Eu, Robô*, com a irracionalidade tecnológica e o acúmulo material, que, por sua vez, é produto das transformações técnico-científicas orientadas ao longo dos anos, principalmente com os avanços em pesquisas depois da Segunda Grande Guerra. Essas constatações podem ser complementadas por Castoriadis (1987), que analisou as transformações da própria tecnologia empregada na sociedade unidimensional.

Castoriadis (1987, p.90-1) observou os usos da tecnociência[7] e questionou seus benefícios "racionais" sobre os humanos. Para esse autor:

> Todo mundo – liberais, marxistas, ricos, pobres, instruídos, analfabetos – creu, quis crer, crê sempre e quer sempre crer que a tecnociência é quase onisciente, quase onipotente, e seria também quase inteiramente boa, se malvados não a desviassem de seus objetivos autênticos. Portanto, a questão ultrapassa de longe toda a dimensão de "interesses particulares" ou de "manipulação". Ela diz respeito ao núcleo imaginário do homem moderno, da sociedade e das instituições que ele criou e que o criam [...] De um ponto de vista abstrato: ninguém quer – ninguém deve querer – a volta da idade da pedra [...] e ninguém deve continuar a alimentar ilusões sobre a tecnociência, "excelente ferramenta nas mãos de maus artesãos.

Com isso, é importante evidenciar o falso conflito posto nos filmes – do homem *versus* a máquina –, porque esse ponto de vista não favorece o debate, ao contrário, prefere manter estas tecnologias fetichizadas.

Observando as sequências de *Eu, robô*, outra cena panorâmica sobre a cidade é acompanhada de uma música intimidadora, preparando o espectador para as cenas seguintes recheadas de ação, em que, pela primeira vez, o detetive Spooner terá um conflito direto com um robô visto correndo pelas ruas carregando uma bolsa nas mãos. A imagem sugere um robô assaltante, entretanto, logo após a sequência de perseguição, com cenas de caçada policial semelhantes às de Deckard quando perseguia Zhora por Los Angeles, revelar-se-á um engano vergonhoso para Spooner. Nessa cena, a câmera segue a perseguição distante da ação, mais especificamente do alto dos prédios, de modo que o espectador não seja envolvido na ação e fique distante, fora da perseguição, apenas observando os saltos de Spooner pelos muros e pelas escadarias das ruas da cidade. O desfecho da cena revela que o

7 Segundo Araújo (1998, p.10-1), o termo tecnociência "se apresenta como uma caracterização do movimento de inovação permanente e investimento financeiro que recobre o planeta de novos artefatos tecnológicos e de novos mercados, e visa, sobretudo assinalar uma interdependência entre as ciências e as técnicas no saber contemporâneo [...] A ciência perde sua anterioridade na ordem do saber, natureza e a paisagem se tornam definitivamente humanas".

robô é criado de uma senhora asmática e tinha corrido para buscar o remédio da mulher em crise respiratória.

A desconfiança de Spooner em relação aos robôs é justificada: ele revela sua história mais tarde, quando conhece a doutora Susan Calvin. Spooner conta que foi salvo no acidente de carro por um robô que presenciou a cena; porém o robô deixou uma garotinha no outro veículo morrer afogada juntamente com seu pai que, ao dirigir, morrera na hora da colisão. Desse dia em diante, Spooner carrega no pescoço um colar que foi da menina e, dominado pela culpa, passa a odiar robôs, embora tenha recebido da mesma empresa, US Robotics, um implante completo de braço mecânico.

Paradoxalmente, a mesma tecnologia que cria os robôs odiados por Spoon foi também usada para salvar sua vida e reconstruir seu braço, tornando-o um híbrido de homem e máquina, testemunha dos avanços da ciência médica de seu tempo.

Ao falar sobre a responsabilidade e a liberdade da ciência, que envolve a questão ética sobre as novas tecnologias que transformam o corpo humano, Berlinguer (2003, p.210) adverte:

> No que concerne ao *homem artificial,* duas parecem ser as maiores preocupações. Uma é que ele (isto é cada um de nós) perca em sentimentos e valores aquilo que pode adquirir em tecnologias. Não vejo entretanto sinais irreversíveis para essa antinomia. A outra é que essa "metamorfose humana" seja heterodirigida e teleguiada. Recorrendo ao exemplo extremo, hoje um microchip introduzido no cérebro pode ter o efeito benéfico de substituir uma função lesada ou ausente, mas pode também operar, girando-se um botão, como estação de recepção, à qual se podem destinar instruções e ordens.

Em *I. A.*, o Meca Joe e o doutor Saber foram reprogramados para guiarem David até a Cibertronics. Até aqui, em *Eu, Robô,* observou-se que uma máquina escolheu salvar Spooner em vez de uma criança, que comumente teria prioridade no resgate. Essa escolha por Spooner foi mais útil para a implantação de um programa político que visava recuperar policiais feridos em Chicago (semelhante ao que ocorria no

filme *Robocop*, de 1987) – isso será informado por Susan Calvin nas cenas seguintes de *Eu, Robô*. E ainda veremos outras reprogramações remotas de robôs que simbolizam os temores de Berlinguer dentro da trama. Contudo, o detetive Spooner não parece ter perdido em sentimentos e valores aquilo que ganhou em tecnologia. Ao contrário, Spooner sofre e critica as mudanças de seu tempo, com uma postura que beira o exagero, mas favorece os maniqueísmos da narrativa.

De qualquer maneira, os filmes sinalizam o que Berlinguer (ibidem) aponta na teoria: "é necessário, portanto, refletir não só a respeito das tecnologias, mas também do contexto em que se colocam, dos poderes que as controlam e dos fins para que são utilizadas" Esse autor também adverte para um novo tipo de "fundamentalismo científico" que reside na "pretensão de que os problemas do mundo possam ter uma solução única e espontânea com o progresso científico, por exemplo" (ibidem, p.211).

Ao fugir de Spooner, provavelmente o robô estava obedecendo às leis da robótica, visto que sua missão era salvar outro ser humano que sofria um ataque de asma, como determina a terceira lei.

A montagem da cena seguinte discorda da ideia da cena anterior, de que robôs seriam inocentes, como o que salvou a senhora asmática. A música de suspense sinaliza que um algum tipo de ameaça paira no ar.

De cabeça baixa, vestindo roupas escuras, jaqueta e touca pretas na cabeça, Spooner se mostra constrangido em meio aos colegas de trabalho no escritório do distrito policial. Seu chefe se aproxima e diz: "Para liderar, sirva de exemplo!".

O chefe de Spooner é um homem negro, como Spooner e Gigi. Alguns colegas de trabalho zombam do jovem detetive com piadinhas sobre robôs-ladrões. Apesar de jovem, Spooner tem uma posição diferenciada no departamento de polícia, visto que não usa uniforme como os demais policiais. Mesmo quieto e envergonhado, Spooner se mostra uma pessoa teimosa e obcecado pelas convicções sobre a inutilidade dos robôs, uma espécie de "superstição pelo novo", como diria Jameson (2000), e provavelmente por toda tecnologia que esses produtos apresentam. Por que a narrativa apresentaria um herói temeroso?

A narrativa constrói um Spooner traumatizado porque prefere, seguindo sua ideologia liberal, atribuir aos indivíduos a responsabilidade por suas ações e por seus traumas, que devem ser assunto da psicologia ou de manuais de autoajuda. Ou também pode indicar um temor histórico em relação às inovações da ciência.

Hobsbawm (1995) observa que muitos grupos humanos, a princípio, rejeitaram as conquistas da ciência e grande parte dessa rejeição ocorreram nos Estados Unidos. Um exemplo disso seriam os grupos periféricos que protestaram contra o uso de flúor no abastecimento de água, por acharem que, antes de prevenir cáries dentais, aquele elemento químico poderia envenená-los compulsoriamente. Ou ainda, o temor do superconfronto nuclear que assombrou o terceiro quartel do século XX. Seriam temores conscientes ou inconscientes das consequências práticas da ciência.

Além disso, talvez as películas forneçam modelos de conduta que, por camuflarem discursos maniqueístas, induzem àquilo que Maia (2003, p.100) qualifica como socialmente recusado: a tecnofobia (de Spooner) e a tecnolatria (de Andrew em *HBC*). Nesse sentido o autor sugere que:

> [...] os avanços da engenharia genética, a possibilidade de clonar seres humanos, bem como a disseminação de alimentos transgênicos em nosso planeta não são questões de âmbito privado: não podem estar submetidos apenas aos interesses da Monsanto e de um punhado de transnacionais do domínio da indústria química e farmacêutica (como Aventis, AstraZeneca, Novartis, DuPont, Dow Chemical e La Moderna). São hoje, no regime biopolítico, questões públicas e devem receber a maior atenção possível no âmbito dos debates nos espaços públicos democráticos das sociedades contemporâneas. E a prudência sugere que devemos enfrentá-las, por um lado, despidos de qualquer visão sistematicamente pessimista, e, por outro, privados de qualquer ingênua ilusão progressista (tão comum em irrefletidas mensagens nos meios de comunicação de massa). Em suma: nem tecnofobia, nem tecnolatria.

Essas considerações de Maia vêm ao encontro desta análise se pensarmos que os filmes apostam nos maniqueísmos de seus perso-

nagens para aprofundar a mistificação e a fetichização da tecnociência e a naturalização daquilo que é histórico – a tecnociência. Os produtos da ciência são apresentados como inovações, como avanços a serviço dos homens, e depois adquirem um ar ameaçador, como os fantasmas que doutor Alfred Lanning dirá que encontrou nas máquinas. Por que o uso da palavra fantasma em vez de erros ou falhas dos humanos que fabricam as máquinas? Porque fantasmas são comumente aquilo que causa assombro aos humanos.

Assim, seria temeroso discutir a respeito daquilo que não conhecemos muito bem. A fetichização da máquina e a reificação do pensamento humano engessariam qualquer debate emancipatório em relação ao uso dessas tecnologias, ainda mais em um cenário de capitalismo tardio, em que tudo se torna mercadoria, principalmente os artefatos culturais, como diria Jameson (2000). Conforme Maia (2003, p.102):

> Se a dramaticidade de tais problemas tende a gerar em muitos uma apatia – causada, na maioria das vezes, pelo sentimento de impotência diante do turbilhão de transformações tecnológicas do hodierno e de suas consequências sem precedentes – e um certo desânimo no enfrentamento de questões dessa magnitude, devemos ter em mente o dito de Deleuze acerca desse horizonte: "Não cabe temer ou esperar, mas buscar novas armas".

"Tudo o que virá é resultado do que você vê aqui"

Nas sequências de *Eu, Robô*, observa-se a figura de Spooner, uma pessoa comum, simples, persistente e um tanto arrogante, porém trabalhador, embora alienado a respeito das coisas que pensa entender, nutrindo o preconceito em relação às tecnologias de seu tempo e evitando o confronto coletivo, como vimos no departamento de polícia. Entretanto a narrativa cinematográfica apresenta esse personagem com empatia, como se Spooner representasse uma camada social norte-americana média. Ainda no escritório de polícia, o chefe de Spooner lhe pergunta: "Spoon tem certeza de que já pode voltar? Pode descansar mais um pouco". Isso indica que o acidente de Spooner e sua cirurgia

são relativamente recentes. Diferentemente do chefe Bryant, que diz a Deckard que este não teria escolha e deveria seguir a única opção de trabalho como caçador de androides, existe uma dose de amizade entre Spoon e seu chefe, que evita a todo custo que o jovem detetive se envolva em nova ocorrência com robôs.

Spooner recebe um chamado do prédio da US Robotics: o médico que salvou sua vida, doutor Alfred Lanning, morreu em uma queda da janela do edifício monumental em que trabalhava. A US Robotics funciona em um prédio alto, cujo exterior é todo feito de vidro espelhado, com uma torre que se afina em forma de agulha apontando para o céu. No seu interior, o ambiente é *clean* e asséptico, com formas que comumente buscam dar ares de neutralidade, seriedade e pureza de intenções à ciência em destaque: a robótica. Alguns funcionários de apoio vestem roupas escuras e outros, roupa cinza-prateada; entretanto os cientistas vestem roupa branca, indicando a hierarquia em torno do conhecimento técnico-científico na Chicago de 2035.

A aparente cena de suicídio não convence Spooner, que será guiado por um holograma deixado pelo pesquisador falecido. Nessas imagens, Alfred Lanning fala que Spoon "deve fazer as perguntas certas" para que possa desvendar o mistério que envolve sua morte. Entretanto, o mistério não está na morte de Alfred, mas no que ele descobriu sobre os robôs.

É sabido que o filme *Blade Runner* causou polêmica ao associar tecnologia à destruição ambiental, e um dos vários temas que o mantém atual é a questão ambiental, que permeia todo o filme, e sua estética *noir*.

Eu, Robô "imita" às avessas algumas sequências de *Blade Runner*, como os *outdoors*, as cenas nas ruas com prédios antigos e até mesmo algumas personagens transeuntes que remetem à replicante Pris, com cabelos loiros armados e a região dos olhos pintada de preto. Contudo, a questão ambiental não se coloca em *Eu, Robô,* bem como não apareceu em *HBC*. Sobre essa questão, *Blade Runner* se alinha à *I. A.,* pois em ambos os filmes existem referências aos problemas ambientais, como aquecimento global e elevação do nível dos mares. Em *Eu, Robô* a questão ambiental não ocupa o primeiro plano, embora exista lixo nas ruas e os robôs descartados sejam levados dentro de contêineres para o fundo do leito seco do Lago Michigan. Mesmo que não exista menção a

problemas ambientais, percebe-se que eles existiram na trama, já que o famoso lago está seco. Porém as tomadas ensolaradas de *Eu, Robô* não demonstram a menor preocupação com o futuro ambiental de 2035.

Sistemas de comunicação e controle avançados passam pelos três filmes, contudo são reverenciados como avanços e nunca questionados em suas formas de uso, pois os personagens parecem bem familiarizados com as inovações tecnocientíficas. Quando Spoon segue até a torre da US Robotics e mostra seu distintivo para leitura óptica, seu carro é monitorado por satélite e possui comandos de voz, como os *spinners* de *Blade Runner*. Além disso, o carro é literalmente guardado por um braço mecânico que o carrega até um estacionamento vertical, tudo isso sob os olhos passivos de Spooner, que, para quem não aceita os velhos robôs, parece aceitar inúmeras outras tecnologias de controle, como o programa instalado no seu carro que, além de monitorar por onde o carro segue, ainda é capaz de dirigir o carro enquanto o passageiro ouve música passivamente.

A naturalidade com que os personagens passeiam em meio aos aparatos técnicos e científicos sugere que a sociedade tecnológica, tal como concebeu Marcuse, conquistou cientificamente o homem, como fez o robô Andrew diante do júri que o considerou humano. Se Andrew era em princípio uma mercadoria, fruto de conquista científica produzida para satisfazer interesses imediatos, ele termina o filme de maneira tão humanizada como se toda tecnologia que o orienta fosse naturalizada a ponto de não lhe caber crítica, como se fosse um fenômeno natural e irrefreável e não um produto de escolhas históricas que, por sua vez, são resultado de jogos de interesse. Sobre essas questões, Marcuse (1969, p.16) afirma:

> O progresso técnico, levado a todo um sistema de dominação e coordenação, cria formas de vida (e de poder) que parece reconciliar as forças que se opõem ao sistema e rejeitar ou refutar todo protesto em nome das perspectivas históricas de liberdade de labuta e de dominação. A sociedade contemporânea parece capaz de conter a transformação social – transformação quantitativa que estabeleceria instituições essencialmente diferentes, uma nova direção dos processos produtivos, novas formas de

existência humana. Essa contenção da transformação é, talvez, a mais singular realização da sociedade industrial desenvolvida.

Para reforçar os contrastes produzidos, que vão colonizando a mente do espectador em torno de bipolaridades, ou ainda, de dualidades que vão se compondo, observa-se que nas cenas em que o detetive Spooner encontra a doutora Susan Calvin, na USR, o contraste será construído em torno de Spooner (homem) e Susan (mulher): ele negro, ela branca; ele vestindo roupas escuras e com falas do "senso comum" diante do conhecimento da PhD em neurociência vestida de tons claros (pelo menos no começo da película ela se veste impecavelmente assim).

De volta às sequências com o holograma do doutor Lanning para que Spooner encontrasse pistas do que motivou a morte de seu amigo, são apresentadas frases como "Tudo o que virá é resultado do que você vê aqui". E diante das indagações do detetive, Lanning responde: "Minhas respostas são limitadas. Deve fazer as perguntas certas".

Para nossa análise, essas frases podem ser entendidas como metáforas: todas as descobertas científicas e tecnológicas decorrem de um longo processo que encontra limitações em determinadas épocas, mas conforme as perguntas certas são feitas, isto é, conforme as pesquisas tomam andamento, os limites são excedidos a cada dia. O doutor Lanning simboliza a ciência que foi construída até então, uma ciência predominantemente dirigida por homens brancos e guiada pelo mercado, afinal Lanning é mais um funcionário de elite do megaempresário Lawrence, dono da USR.

Lanning ainda diz para Spooner: "Eu confio no seu julgamento". Se a ciência deve ser confiada ao julgamento da sociedade de maneira democrática, são filmes como esse que popularizam o discurso ideológico que defende as conquistas científicas como irrefreáveis. E, muitas vezes, os produtos comerciais produzidos pela ciência não atingem todos os segmentos da sociedade, senão aqueles que podem pagar por ele. Esse discurso é popularizado e as pessoas, ou boa parte delas, aceitam sem questionamentos a pretensa união virtuosa entre ciência e mercado, naturalizando-a como uma questão de arbítrio em relação aos seus efeitos na sociedade.

Vimos que Andrew foi comprado, David também é um produto que seria comercializado em larga escala, o Meca do amor, gigolô Joe, cobra por seus serviços, os replicantes de *Blade Runner* são comprados e escravizados, Sony e os demais Nestor-5 também são produtos, ou ainda, "aparelhos domésticos". E esses aparelhos, na trama que os envolve, há uma série de trocas comerciais que disseminam a ideia de que o dinheiro torna tudo intercambiável, independentemente se há novas formas de vida nesse processo. É por meio do dinheiro que ganha com seu trabalho que Andrew financia as pesquisas que irão torná-lo homem, sem que nenhum poder regulador institucional barrasse suas pesquisas no laboratório de Rupert.

Não se trata aqui de fazer oposição irrefletida, como bem alerta Castoriadis, mas lembrar que algum questionamento deve existir. Nesse sentido, esse autor fala de evidências que, apesar de serem aparentemente banais, devem ser lembradas. Ele afirma que a pesquisa científica não é má em si mesma e não é preciso eliminá-la, como poderia reivindicar algum pensamento ingênuo. Porém, Castoriadis (1987, p.102) alerta que a ciência deve ser lida filosoficamente não como um conjunto de certezas, pelo contrário:

> A ciência é, deveria ser, contrariamente ao que ocorreu desde Hegel, objeto de paixão do filósofo. Não como conjunto de certezas – mas como poço interminável de enigmas, mistura inextricável de luz e obscuridade, testemunho de incompreensível encontro sempre garantido e sempre fugitivo entre nossas criações imaginárias e o que é. Também, como afirmação vibrante de nossa autonomia, da rejeição das crenças simplesmente herdadas e instituídas, da nossa capacidade em tecer constantemente o novo numa tradição, em nos transformar apoiando-nos sobre nossas transformações passadas.

Entretanto, esse autor pondera que "o alcance filosófico e as virtualidades práticas e abstratas da ciência" devem ser separadas da realidade sócio-histórica e das funções efetivas que ela desempenha na contemporaneidade. Considerada em sua totalidade, essa função está longe de ser inequívoca e positiva. A destruição do meio am-

biente e suas consequências não calculadas são um dos efeitos dessa prática "positiva" na sociedade.

Em decorrência disso, Castoriadis (1987) reitera que assim que saem dos laboratórios, os cientistas são pessoas comuns, pois também estão vulneráveis à ambição, ao desejo de poder, à bajulação, à vaidade, a diferentes influências, aos preconceitos e à cobiça. Também estão sujeitos, como qualquer outra pessoa, a cometerem erros de julgamento e às tomadas de posição irrefletidas. Isso ilustra que o progresso do "saber positivo" e suas aplicações possíveis não transcorrem *pari passu* a um progresso ético e moral.

O doutor Lanning de *Eu, robô* vivencia na trama as consequências de sua ânsia pela busca de resultados em suas pesquisas, que, entretanto, por serem financiadas para gerar lucro, não poderiam ser paralisadas "somente" porque as máquinas apresentaram "protocolos não esperados" ou havia "fantasmas na máquina". Por isso que, diante da falha do pesquisador, a punição, no plano diegético, foi sua morte.

Ao ver o corpo de doutor Lanning no saguão do prédio da USR, Spooner estranha o fato de que, sendo do setor de homicídios, tenha sido chamado para um caso de suicídio. Por meio do holograma, a gravação para o detetive é finalizada com a seguinte frase de Lanning: "Mas nossa relação nunca foi completamente normal".

Spooner concorda, confirmando que aquilo era verdade. A câmera foca o corpo do doutor Lanning estendido no chão, afastando-se em seguida para, em um movimento de baixo para cima, evidenciar o robô gigante e ameaçador dentro do saguão principal. A imagem desse enorme robô pode representar o auge do fetiche da mercadoria, cuja forma e conteúdo se aproxima da vida humana, somando seus saberes, sua arte e suas feições humanas e ditando como deve ser a conduta daqueles que a produziram, isto é, indicando que os esforços humanos para a realização dessa "fantasmagoria" devem obedecer aos imperativos do mercado. Esses robôs seria essencialmente, como diria Marx (2002, p.93-4), "dispêndio do cérebro, dos nervos, músculos, sentidos etc. do homem [...] [são] características sociais do próprio trabalho dos homens" cuja a mercadoria, aqui representada na forma de robôs, simplesmente encobre sua aparência material.

Spooner prossegue sua investigação e as pistas falsas que conduzem o espectador a enganos sobre o desfecho da trama se multiplicam. Ele sobe de elevador até o topo do edifício, na sala de Lawrence, o diretor-presidente da USR. Lawrence é relativamente jovem, de meia idade, branco, magro e veste terno preto e camisa cinza. O diálogo entre ele e Spooner é tenso: "Olha o homem mais rico do mundo! Eu vi você na tevê". O dono da empresa não lhe dá resposta e lhe oferece café. Spooner aceita o café com uma galhofa: "Claro! É de graça não é"

Essa ironia de Spooner sinaliza o conflito de classe: o empresário milionário tenta ser gentil e o trabalhador assalariado demonstra o que no filme soa como ressentimento. O empresário responde: "Alfred praticamente inventou os robôs e escreveu as Três Leis. Mas acho que mesmo as pessoas brilhantes têm seus demônios".

Com ares de deboche, Spooner põe açúcar demais em sua xícara de café, como se zombasse do sentimentalismo de Lawrence. Olha para o empresário com um sorriso cínico, demonstrando que não aceita a suspeita de suicídio. Antes de sair, Spooner sugere o roteiro para um possível comercial de tevê para venda de robôs. O diálogo que se segue deixa claro que se trata de um conflito entre o jovem pobre e o empresário rico.

> – É uma semana muito importante pra vocês aqui. Ter que colocar um robô em cada lar. Não é o que eu faço, mas eu tenho uma ideia para seus comerciais. Vocês poderiam mostrar um carpinteiro fazendo uma bela cadeira, e aí um de seus robôs faz uma cadeira melhor, duas vezes mais rápido. E aí vocês colocam na tela "USR: detonando com gente comum". E a imagem apaga. [sugere Spooner]
>
> – Ah, entendi! Suponho que seu pai tenha perdido o emprego para algum robô. Talvez tenha banido a internet para manter as bibliotecas abertas. O preconceito nunca mostra muito raciocínio. Sabe do que eu suspeito? Você simplesmente não deve gostar deles. [retruca Lawrence]
>
> – Ah! Você tem seu negócio para administrar. A última coisa que iria querer essa semana é de um cara morto no seu saguão. Mas, olha só, você arranjou um. Então eu vou dar uma olhada, fazer umas perguntas. Coisas de policial.

A proposta de Spooner para o comercial da USR foi, de certa forma, ilustrada por Andrew em *HBC*. Nesse filme, Andrew aprendeu, após ler apenas um livro sobre o assunto, a executar o trabalho humano de marcenaria com extrema perfeição e rapidez, tornando a mão-de-obra humana obsoleta.

Neste ponto da película, Spooner foi construído como um sujeito que perdeu a capacidade de organizar seu passado e seu futuro como uma experiência coerente. Ele seria aquilo que Jameson (2000), citando Lacan,[8] chamou de sujeito esquizofrênico, mas não no sentido de diagnóstico clínico, mas como "modelo estético sugestivo", ou seja, Spooner vive numa temporalidade em que as pessoas perderam a capacidade de concatenar presente, passado e futuro numa "unificação temporal". Para Jameson (2000, p.52), a questão da organização da temporalidade passaria por uma crise de historicidade, o que, no campo de forças do pós-moderno, significa que "o sujeito perdeu sua capacidade de estender de forma ativa suas protensões e retenções em um complexo temporal e organizar seu passado e seu futuro como uma experiência coerente".

Com isso, sujeitos como Spooner não conseguem relacionar mais do que um amontoado de fragmentos, o que pode ser visto, entre tantas outras situações, na forma como ele resgata o discurso ludista para discutir com Lawrence. É como se ele não captasse as mudanças de seu tempo e não compreendesse essas transformações para mobilizar

---

8 Jameson (2000, p.53) sintetiza esse termo "esquizofrenia" a partir de Lacan "como sendo a ruptura na cadeia dos significantes, isto é, as séries sintagmáticas encadeadas de significantes que constituem um enunciado ou um significado. [...] Sua concepção da cadeia da significação pressupõe, essencialmente, um dos princípios básicos (e uma das grandes descobertas) do estruturalismo saussuriano, a saber, a proposição de que o significado não é uma relação unívoca entre o significante e o significado, entre a materialidade da língua, entre uma palavra ou um nome, e seu referente ou conceito. [...] O que geralmente chamamos de significado – o sentido ou o conteúdo conceitual de uma enunciação – é agora visto como um efeito-de-significado, como a miragem objetiva da significação gerada e projetada pela relação interna dos significantes. Quando essa relação se rompe, quando se quebram as cadeias da significação, então somos incapazes de unificar o passado, o presente e o futuro de nossa própria experiência biográfica, ou de nossa vida psíquica.

outros argumentos na discussão com o empresário. Além disso, ele sente os sintomas dessa temporalidade fragmentada, mas como não consegue unificar passado, presente e futuro nem na vida pessoal nem em sua relação com a história, Spooner acaba vivendo um presente perpétuo de puros significantes materiais que não estão relacionados no tempo. E nesse momento de forte naturalização de todo processo histórico, o presente contínuo é vivido como alienação e consumismo. A percepção da temporalidade foi obliterada pela alienação, isto é, os homens não se reconhecem nos produtos de seu trabalho. Como os produtos são cada vez mais humanizados e os homens estão cada vez mais maquinizados, a provável reconciliação é proposta por meio do consumo. O ato de consumir é considerado mágico, uma necessidade imposta por meios poderosos, e pessoas que questionam esse processo são ridicularizadas, como Spooner ao afirmar que o robô "detona gente comum". Ao mesmo tempo em que Spooner sente que, para ele, as coisas não estão certas, ele não sabe explicá-las, não possui argumentos para mudar a situação e recorre ao clichê do ludismo[9] para se opor a um processo do século XXI.

Nesse sentido, Spooner representa as pessoas que vivem no período pós-moderno, em que se perdeu, sobretudo, o sentido da história, pois o sistema social contemporâneo é incapaz de preservar o passado. Passou-se a viver em um presente perpétuo, que apaga as tradições e nos torna incapazes de nos relacionarmos com o tempo histórico e, muito menos, de projetarmos o futuro, pois se vive o aqui e agora.

Nas sequências, um corte na cena mostra Spooner descendo o elevador panorâmico acompanhado de uma mulher. Nesse momento, Spooner conhece a doutora Susan Calvin, neurocientista e "braço direito" do doutor Lanning na USR. Nesse filme, percebe-se que a mulher saiu de casa, cursou universidade, fez doutorado e não se ocupa das tarefas domésticas impostas pelo casamento tradicional (como a

9 Movimento que ganhou força em 1811 na forma de protestos contra a mecanização do trabalho. Um dos líderes do movimento foi Ned Lud, que incitava pessoas a formarem grupos para invadir e destruir o maquinário de fábricas inglesas. Até hoje, o termo ludista designa pessoas contrárias ao desenvolvimento tecnológico ou industrial.

avó de Amanda e a própria Amanda em *HBC*, ou como Mônica em *I. A.*). Entretanto, ainda é auxiliar de algum gênio masculino, indicando que autonomia feminina não é completa em 2035.

A doutora Susan Calvin é uma mulher jovem, branca, magra, alta, mantém a postura ereta e suas respostas às perguntas de Spooner são rápidas e precisas. Ele, por sua vez, não abandona a postura "largada" e informal. Uma tensão surge entre os dois, um misto entre competição e atração.

A câmera apresenta os dois personagens no mesmo plano (acima da cintura), com igualdade de enfoque para ambos. Susan é neurocientista e atua também como psiquiatra de robôs. Ela diz ter revisado o perfil psicológico do doutor Lanning e acredita que ele se tornou recluso, trocando o convívio com seres humanos pelas máquinas, praticamente o que a própria Susan faz na trama.

Spooner inicia suas perguntas em tom de brincadeiras e pergunta se ela é psiquiatra. Antes que ela lhe responda, diz que sua ex-esposa gostaria de ter conhecido Susan, em alusão a seu relacionamento conflituoso que terminou em divórcio. Mas Calvin, com sua postura profissional, não mistura trabalho com assuntos pessoais e recusa a informalidade de Spooner, perguntando se ele está tentando ser engraçado.

Até aqui as cenas são realizadas em torno da figura de Spooner, buscando promover o entrosamento entre personagem e público. Essa identificação se dá pela jovialidade do personagem, sua informalidade mesclada à sua seriedade na hora de efetuar o trabalho de investigação. Enfim, Spooner é um rapaz representa as pessoas consideradas "do bem" na sociedade: descontraído e bem humorado, embora tenha seus dramas pessoais e demonstre sofrer pelos outros.

Susan, por sua vez, com sua formalidade, suas roupas feitas sob medida e seu ar de superioridade, mostra ser uma mulher disciplinada, determinada a dar continuidade a seu trabalho de pesquisa com robôs, mesmo após a perda do "pai" criador. Nas cenas seguintes, Susan acompanha Spooner durante a investigação dentro da USR, e o detetive continua suas provocações: "Vocês limpam tudo muito rápido por aqui. Também quem é que iria querer um velho apodrecendo no saguão?". Susan revida imediatamente, expressando irritação: "O dou-

tor Lanning era tudo aqui! Estamos para iniciar a maior distribuição de robôs de toda a história. Já no sábado teremos um robô para cada cinco humanos. Esses robôs são a realização de um sonho. O sonho do doutor Alfred Lanning". Spooner responde: "Quer saber de uma coisa? Nesse sonho dele, eu aposto que ele não morria".

"Deve fazer as perguntas certas"

A respeito do predomínio da racionalidade tecnológica sobre as demais esferas sociais (o que dificulta que o questionamento de Spooner ganhe vulto em *Eu, Robô*), cabe resgatar a análise de Marcuse sobre o aspecto totalitário com que projetos tecnológicos assumem o controle das demais esferas da vida humana. Palavra, ação, cultura material e intelectual, política e economia se fundem em um sistema onipresente (o ambiente tecnológico) que absorve ou rejeita todas as alternativas possíveis. Segundo Marcuse (1969, p.19): "O potencial de produtividade e crescimento desse sistema estabiliza a sociedade e contém o progresso técnico dentro da estrutura de dominação. A racionalidade tecnológica ter-se-á tornado racionalidade política".

Como Spooner, que é chamado de "burro" por Susan Calvin por não ter nenhum certificado técnico em seu currículo, poderá questionar as inovações tecnológicas representadas pelos robôs? Para nossa análise, uma discussão de efeito deve partir do conjunto da sociedade e não por indivíduos isolados.

A discussão entre Dell Spooner[10] e o empresário Lawrence lembra que geralmente o aparato técnico-produtivo não é orientado para a satisfação das necessidades vitais da população, mas pelas exigências econômicas e políticas para a exploração do trabalho e a formação do vasto exército de mão-de-obra de reserva citado por Spooner. Porém

10 Curioso notar que o primeiro nome do personagem principal é o mesmo nome de uma das maiores empresas fabricantes de computadores pessoais e produtos correlacionados dos Estados Unidos, a texana Dell Inc. Atualmente essa empresa só perde para outra multinacional, a HP, sediada na Califórnia.

isso tudo não significa, como discutem Lawrence e Spooner, o fim do trabalho humano ou sua superação pela máquina; antes, significa que essa lógica de uso das máquinas pode ser invertida para proveito dos homens, pois "o poder da máquina é apenas o poder do homem, armazenado e projetado" (Marcuse, 1969, p.25).

Susan Calvin diz para Spooner que a USR está para concretizar a maior distribuição de robôs de toda a história: um robô para cada três lares. Esse trecho do filme alude à banalização do uso da ciência e da tecnologia embutidas nesses robôs, porque sugere o desperdício de saberes, como o da doutora Susan, cujos estudos não estão diretamente ligados às necessidades humanas, sobretudo as da área da saúde, mas comprometidos com a criação de máquinas que substituam o trabalho humano e que, no filme, são usadas para aprisionar ou controlar as pessoas.

Por que a ideia de um robô para cada x lares? Porque, como nos aponta Baudrillard (2007, p.24), "o lugar do consumo é a vida cotidiana". A cotidianidade do uso da mercadoria reforça a dimensão de banalidade e de repetição, "constitui a dissociação de uma práxis total numa esfera transcendente, autônoma e abstrata (do político, do social e cultural), e na esfera imanente, fechada e abstrata do 'privado'" (ibidem, p.25).

Na casa de Gigi, sua vida doméstica está cercada de mercadorias, a ponto de ela quase não sair de casa, pois o mundo das mercadorias, visto pela janela da tevê sempre ligada, aquece e faz companhia àquela senhora, eliminando as tensões reais e promovendo a passividade do espectador. Quando Gigi ganha seu NS-5, ele pede que ela não saia de casa "para sua própria proteção". É a presença do exterior dentro das casas, reorganizando as vidas em uma constante involução.

Nos filmes aqui analisados, as mercadorias são robôs, mas poderiam ser qualquer outra coisa, como carros, televisores, rádios, ou ainda, celulares ou remédios. Não importa o produto, a *estandardização* da percepção social aceita sem questionamento as inúmeras necessidades de consumo criadas supostamente em favor das pessoas. Contudo, seguindo as demandas do mercado, esses produtos são rapidamente trocados por outros a fim de obedecer às regras da obsolescência planejada e, consequentemente, retroalimentar o mercado. Nesse sentido vale destacar as palavra de Marcuse (1969, p.26):

> A intensidade, a satisfação e até o caráter das necessidades humanas, acima do nível biológico, sempre foram precondicionados. O fato de a possibilidade de se fazer ou deixar de lado, gozar ou destruir, possuir ou rejeitar algo ser ou não tomada por *necessidade* depende de poder ou não ser ela vista como desejável e necessária aos interesses e instituições sociais comuns. Neste sentido, as necessidades humanas são necessidades históricas e, no quanto a sociedade exija o desenvolvimento repressivo do indivíduo, as próprias necessidades individuais e o direito destas à satisfação ficam sujeitos a padrões críticos predominantes.

Mesmo assim, para uma discussão social dessa problemática não caberia a um indivíduo – ou a um herói, como o cinema propõe na figura de Spooner – realizar o trabalho que deveria ser de todos os homens. Se as necessidades são históricas, os recursos, naturais, calculáveis e os padrões de vida humana, heterogêneos, fica aqui a questão proposta por Marcuse: que tribunal poderá invocar autoridade para decidir?

Nesse sentido, partindo de Castoriadis (1987), é importante não perder de vista que não existe um poder absoluto que controla esses artefatos técnico-científicos, como é possível imaginar segundo a chave do pensamento dualista cultivado pela indústria hollywoodiana e suas polaridades em torno do bem *versus* o mal. Antes, o que conta é um processo histórico-social que construiu uma ideologia em torno da autonomia da ciência e tecnologia. Autonomia de saberes que mais parecem ilusões criadas em torno da suposta separação entre meios e fins, ou ainda, da neutralidade da ciência. Nas palavras de Castoriadis (1987, p.104):

> Esse conjunto de conhecimentos, de práticas e de possibilidades, que fabrica laboratórios, preparadores de laboratórios, imitadores, inventores, descobridores, armas de apocalipse, bebês de proveta, quimeras reais, venenos e remédios – essa hipermegamáquina, ninguém a domina nem a controla; e, no estado atual das coisas, nem se coloca a questão de saber se alguém poderia controlá-la. Com a tecnociência, o homem moderno crê que conquistou a maestria. Na realidade, se bem que exerça um número crescente de "maestrias" pontuais, o homem está menos potente do que nunca, diante da totalidade dos efeitos de suas ações precisamente porque

> estas se multiplicaram tanto, e porque atingem estratos do ente físico e biológico sobre os quais ele nada sabe – e, apesar disso, o homem moderno vasculha com uma vara sempre maior o formigueiro, que também é certamente um vespeiro.

Doutor Lanning foi prova da capacidade humana de vasculhar um vespeiro ao criar seres que, na trama, representam as consequências de atos racionais irracionais, como veremos nas sequências do filme.

Antes de entrar na sala de Lanning, Spooner é apresentado à primeira criação do pesquisador. Ele observa que em todo o prédio existem "fitas com sensores", uma espécie de raio laser azul que é parte de um sistema central de controle do prédio, um cérebro positrônico gigante chamado VIKI, isto é, um anagrama para Inteligência Cinética Interativa Virtual. Primeira criação do doutor Lanning (o homem gênio), VIKI (a criação é feminina) é um núcleo positrônico que, por meio de uma imagem de holograma, mostra o rosto de uma mulher jovem e bela que dá informações sobre segurança no prédio da USR. Segundo nos informa VIKI (interpretada pela atriz Fiona Hoga), esse sistema operacional vigia tudo o que se passa no prédio, menos as áreas de serviço – afinal todo sistema tem seu ponto fraco. Seu rosto é formado por inúmeros fragmentos de imagem, ilustrando na forma do filme nossa ideia principal de sociedade pós-moderna.

A questão da segurança, seja da política interna seja da política externa, sempre foi uma das principais questões dos Estados Unidos e se intensificou na década de 1950 com o início da Guerra Fria. Os motivos variaram ao longo dos anos – corrida armamentista, corrida espacial, luta contra o eixo do mal (grupos muçulmanos não alinhados aos Estados Unidos) –, porém a resposta a esse conflito é conhecida de todos: o desenvolvimento da tecnologia comunicacional e, mais recentemente, da tecnociência, utilizadas na produção de artefatos de "segurança" para casas, ruas, estradas, cidades, aeroportos, elevadores, prédios e diversos locais públicos (como faz VIKI em *Eu, Robô*).

Segundo Berlinguer (2003), no ano 2000 o mundo teve conhecimento de uma notícia alarmante: descobriu-se que, por iniciativa dos Estados Unidos e do Reino Unido, o planeta Terra é vigiado em cada

ponto habitado pelo sistema chamado Echelon, que capta e registra, sem autorização dos vigiados, atos e comunicações de grande parte dos seres humanos. Essa foi uma amostra da vasta intromissão na vida das pessoas, mas a notícia ganhou repercussão na imprensa por poucos dias e logo foi esquecida.

Nesse sentido, VIKI é como um mini-Echelon: ao mesmo tempo em que projeta sistemas de "proteção" para os humanos, controla inúmeros sistemas informacionais de Chicago, como os sinais de trânsito, as distribuidoras de energia elétrica, os robôs que estão a serviço dos indivíduos em suas casas etc. Recentemente outro *blockbuster*, *Live Free or Die Hard* (2007), conhecido no Brasil como *Duro de Matar 4,* uma alusão ao personagem principal John McClane (interpretado por Bruce Willis), mostrou, em meio às cenas desmedidas de ação, uma interessante crítica aos sistemas informacionais que, no filme, controlavam inteiramente os Estados Unidos, de usinas hidrelétricas às atômicas, passando pelos sistema de gás encanado e de transportes. Esses sistemas foram facilmente corrompidos e controlados por um "gênio do mal".

De volta a *Eu, Robô*. Susan faz questão de mostrar a eficiência de VIKI: os sistemas de proteção de Chicago projetados por ela reduziu as mortes no trânsito em 9% no ano de 2035. Mesmo com tanta eficácia, VIKI curiosamente não tem gravadas as imagens internas dos momentos finais do doutor Lanning, e informa ao detetive Spooner que "os dados estão corrompidos". A palavra "corrompido" valeria também para as máquinas? E, na trama, elas serão capazes de corromper, sobretudo, as três leis da robótica.

A seguir, uma cena incita o público a aderir às suspeitas de Spooner: no laboratório onde o doutor supostamente atravessou uma janela de vidro blindado para morrer, Spooner desconfia que, se não há imagens de movimentação nos corredores, deveria ser porque o assassino ainda estaria na sala.

Como a jornada de David em busca da Fada Azul no filme *Inteligência artificial*, aqui também entra em cena mais uma fábula: João e Maria. As migalhas que levariam os irmãos para longe da floresta da bruxa representarão os sinais que Alfred Lanning oferece no holograma

deixado para o único detetive que temia robôs. Spooner se surpreende com um livro tão pouco acadêmico dentro do laboratório de um renomado cientista de robôs. Surpreende-se mais ainda quando vê que a doutora Susan não tenha tido tempo de ler em nenhum estágio de sua formação aquele clássico da literatura infantil. A todo o momento Spooner e Calvin discutem sobre os robôs e as três leis.

Ruídos denunciam um robô escondido entre os materiais da sala e, antes mesmo que Spooner termine de se virar para ver de onde vem o som, um robô salta (em câmera lenta) de maneira espetacular, derrubando a arma do detetive. Susan pede para que Spooner se acalme, pois o robô é inofensivo. Ela diz: "Acalme-se, detetive. A única coisa perigosa aqui é você". Spooner saca uma nova arma que traz no tornozelo e aponta para o robô; este, por sua vez, pega arma de Spooner que caíra no chão. Ambos se apontam as armas, e Susan ordena ao robô que se desative, mas ele não lhe obedece. Sentindo-se ameaçado, o robô se atira pela janela, cai no saguão do prédio da USR (o impacto de seu corpo super-resistente é tão forte que trinca o chão), corre pelas ruas e foge.

Em termos de técnica cinematográfica, a cena em que o robô se atira pela janela faz clara referência aos movimentos do herói Neo (interpretado por Keanu Reeves) de *Matrix*[11] (EUA, 1999), quando, pela primeira vez no cinema, foram criadas cenas de ação em câmera lenta, além do famoso "efeito tempo de bala"[12], recurso utilizado tanto por Neo como pelo robô de Susan Calvin ao serem alvos de tiros.

Após o salto espetacular, o robô corre em direção à rua, deixando vestígios de óleo, indicação dos danos causados pelos tiros de Spooner.

---

11 A trilogia criada em 1999 teve duas sequências lançadas em 2003: *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolution*. Todos os três filmes misturam teologia, inteligência artificial, filosofia e ciência futurista, alterna cenários de cinema e imagens de vídeo game. Conta a história de um jovem *hacker* que é escolhido para salvar a humanidade da fúria das máquinas, cuja *matrix* alimenta-se de homens como se fossem pilhas. Fonte: www.imdb.com.

12 Do inglês, *bullet time*. Nesse efeito várias câmeras dispostas em círculo captam a imagem, cobrindo um ângulo de 360º. As fotos captadas são transformadas em fotogramas fílmicos que, por sua vez, dão a impressão de captura do tempo ao redor da cena.

Susan, ao dizer que o robô está "ferido", insiste em usar termos humanizados para se referir à máquina. Como precisa de reparos, Spooner supõe que o robô retornará à linha de produção da indústria. E é para lá que Spooner seguirá nas sequências de caçada *à la* Deckard.

Spooner duvida da funcionalidade das Três Leis da Robótica e considera possível que, sob ameaça, um robô obedecesse a uma ordem para atirar o doutor Lanning através da janela. Na saída do prédio, Spooner satiriza o discurso técnico de Susan e pede que ela fale de maneira mais clara. Para nossa leitura, a doutora Susan Calvin e o detetive Spooner expressam a oposição entre conhecimento científico e o senso comum. Spooner pergunta o que ela faz na USR. Susan responde: "Minhas áreas são robótica avançada e psiquiatria. Embora eu me especialize em interfaces do sistema nervoso humano para acelerar o programa antropomorfológico da USR". Spooner, sinalizando a falta de comunicação entre os acadêmicos e o homem comum, pergunta de novo: "Então, o que exatamente você faz por aqui?". Susan responde: "Faço os robôs parecerem mais humanos". "Não era mais fácil você dizer isso?" pergunta Spooner. Susan responde, um pouco atrapalhada: "Não, na verdade não!"

O clima de tensão entre ambos não se dá apenas nas questões do conhecimento: a atração entre eles também vai sendo moldada à medida que a trama se desenvolve. Se no início do filme ambos estavam em lados opostos, eles vão se aproximando de tal maneira que Spooner dará mais atenção ao que ela fala e passará a se comportar de maneira mais formal. E ela fará o oposto ao passar a ser informal, tanto no vestir como no falar.

Enquanto os replicantes de *Blade Runner* eram produzidos por partes nos pequenos laboratórios subcontratados de Los Angeles (como o do asiático Chew, que fabricava apenas os olhos), em *Eu, Robô* a produção é totalmente mecanizada e concentrada em um único lugar – como sugerem as sequências em que Spooner caça o robô Sony dentro da linha de produção de robôs. Desconfiado, Spooner observa a linha de montagem e diz que é burrice robôs criarem robôs, pois o detetive parece se preocupar com a substituição dos homens pelas máquinas de um modo depreciativo e, portanto, pouco refletido acerca dos avanços

da tecnologia no sentido de ignorar seus prós, concentrando-se apenas no que enxerga de contras.

Spooner e Susan vão até um enorme galpão da fábrica USR, onde os recém-criados robôs ficam armazenados. Segundo Susan, eles possuem apenas as três leis em sua configuração inicial. Ao todo seriam mil robôs perfilados, porém os sensores detectam um robô a mais. Susan adverte que o robô 1001, por sua vez, só seria definitivamente identificado após um mês ou mais de entrevistas. Sem tempo a perder, Spooner aceita que ela inicie as entrevistas, porque ele tem seu jeito próprio, comum aos policiais norte-americanos, para encontrar o robô 1001: ameaçar atirar contra os robôs, pois deduz que um deles tentaria se defender, uma vez que parece não obedecer às três leis. O seriado *24 horas*[13] (EUA, 2001-2009) aborda essa questão da violência policial e seus métodos próprios, que dispensam qualquer abordagem ética por parte de alguns agentes policiais que, como o personagem principal Jack Bauer, torturam indivíduos suspeitos para extrair-lhes informações. Embora aqui se trate de um robô, não é possível ignorar o tom alegórico da cena: ao caírem os robôs simulam perfeitamente uma execução cometida contra um humano. Enquanto escolhe um robô para atirar, Spooner pergunta: "Porque dão rostos a eles?". A doutora Calvin responde: "Faz parecerem amigos". O detetive completa: "Faz parecerem humanos". Ele encosta sua arma na cabeça de um robô NS-5 e atira contra seu cérebro positrônico: a cena não deixa de ser violenta, visto que o robô cai de maneira humanizada como se ali caísse um homem. A proposta de Spooner se confirma e, no fundo da fila, o robô 1001 se denuncia ao mover-se inesperadamente. Descoberto pelo detetive, o robô ataca Spooner e, antes de uma nova tentativa de fuga, indaga: "O que sou eu?". O prédio está cercado por policiais e helicópteros, reforços solicitados pelo detetive, e o robô NS-5 é finalmente apanhado por uma rede e levado para a delegacia.

---

13 Essa série de sucesso no Brasil foi lançada logo após os ataques terroristas nos Estados Unidos em 11 de setembro, e repercute a política do ex-presidente George Bush: permitir torturas contra suspeitos que estiverem sob custódia do aparato militar norte-americano.

Nessa cena de captura, o robô salta em câmera lenta e escala agilmente as paredes externas do prédio, em clara referência aos movimentos de Peter Parker (interpretado por Tobey Maguire) em *O Homem-Aranha* (EUA, 2002). Interessante notar como o cinema na pós-modernidade é eivado de citações ao próprio cinema. Esse movimento autorreferencial não apenas apresenta a intertextualidade entre filmes e séries norte-americanas, mas sobretudo funciona como propaganda de outras tramas pela repetição exaustiva das mesmas situações.

Um corte na cena e a câmera mostra uma imagem de sobrevoo da cidade estadunidense iluminada à noite. A música de suspense não permite que o espectador desvie sua atenção do foco da trama: a prisão do robô. No escritório central do departamento de polícia, Spooner tenta convencer seu chefe de deixá-lo interrogar o acusado, pois sua suspeita de que o robô seja o assassino do doutor Lanning pode estar certa. Ao temer que a suspeita do detetive seja verdadeira, seu chefe diz que sentirá saudades do tempo em que "pessoas matavam pessoas". Spooner agradece pelos cinco minutos que terá com o robô com um piscar de olho.

Spooner acredita que pode resolver as contradições evidenciadas na trama, mas as respostas que elabora são sempre limitadas, visto que, para nossa análise, não seria o indivíduo isolado capaz de dar respostas às contradições, e sim a coletividade. Na sala acinzentada, com uma mesa ao centro e um foco de luz sobre o robô vigiado por seis agentes fortemente armados, Spooner inicia o interrogatório: mostra as fotos de Lanning morto e diz para o robô que assassinato é um truque novo para robôs. O robô, que se autodenomina Sony (novamente, o nome de uma marca de produtos eletrônicos), pergunta qual o significado do gesto (a piscada) que Spooner fez para seu chefe. Spooner diz que é "uma coisa humana" e que o robô nunca iria entender.

Sony chama doutor Lanning de pai e diz que ele tentou lhe ensinar emoções humanas, mas que elas são difíceis. Como David em *I. A.*, Sony também sente algumas emoções, como medo, e diz ser capaz de sonhar. Spooner diz: "Até cães sonham, você não, é uma máquina, uma imitação da vida". Durante o interrogatório, o robô demonstra inquietações humanas tipicamente existencialistas. Em contraposição, os policiais que o vigiam são tão robotizados que fazem movimentos

sincrônicos ao apontar e abaixar as armas conforme Sony se movimenta. Eles se vestem e se movimentam da mesma forma como se homens fossem robôs. A voz do robô, por sua vez, é calma, ponderada, agradável podendo despertar empatia do espectador. Spooner, como nos demais filmes, discursa sobre as habilidades humanas e pergunta se Sony poderia compor uma sinfonia ou pintar uma bela obra-prima, como fizeram os grandes homens de mundo humano. E Sony responde da mesma maneira que David fez com Martin em *I. A.*: "Você pode?"

Spooner provoca Sony ao dizer que o robô havia assassinado o doutor Lanning por ele lhe ensinar emoções, e as coisas saíram do controle. Sony afirma que Lanning se matou talvez por alguma errada que Sony fez. Antes mesmo que o detetive tente retirar mais informações de Sony, entra na sala o empresário da US Robotics, Lawrence. Ele levou uma ordem de sigilo para que todos os policiais envolvidos naquele caso saibam que ninguém poderia dizer que um robô foi acusado de homicídio, caso contrário, seriam acusados de "incitar pânico irracional e estarão sujeitos às penas da lei". Fica patente que Lawrence tem apoio político para seu negócio, numa aliança entre ciência, política e mercado.

Como aponta Hobsbawm (1995, p.513) e a fala de Lawrence nos indica: "[o] extraordinário gosto dos Estados Unidos por deixar que o litígio responda todas as questões na disputa humana" (como o reconhecimento pela Corte Suprema da qualidade humana do robô Andrew de *HBC*).

Outra referência ao seminal *Blade Runner* se dá na sequência em que Spooner aparece dentro de um bar: a cena apresenta o bar de fora para dentro e de cima para baixo, evidenciando o seu letreiro luminoso de gás neon. Ali dentro, enquanto um robô antigo serve bebidas no balcão, Spooner bebe com seu chefe e conversam sobre os problemas com os robôs. Após um curto diálogo entre os dois, o chefe diz a Spooner que ele era o cara certo para o trabalho certo, referindo-se ao fato de que o detetive sempre quis encontrar um robô mau. Essa observação serve de pista para o detetive: o doutor Lanning contava com o ódio do detetive por robôs para que ele solucionasse o mistério sobre o problema com os robôs.

Na cena seguinte, noturna e com uma musica tensa, Spooner vai até a casa de Lanning para continuar a investigação. Entra em cena um robô gigante, parecido aos apresentados nos quadrinhos dos *Transformers* (seriado animado norte-americano de 1986, adaptado para o cinema em 2007). Esse robô, uma espécie de caminhão demolidor com membros articulados, vai demolindo a até então impecável mansão do doutor Lanning ao descobrir que Spooner investiga o escritório do cientista. A cena de destruição de uma residência antiga, porém impecavelmente conservada, com colunas gregas e revestimento de tijolos cerâmicos, não faz o menor sentido, pois o imóvel poderia ter outras finalidades que não fosse a destruição. Isso alude à quebra dos referenciais históricos, algo celebrado pelas teorias pós-modernas e sua fixação por aquilo que é novo.

Antes de Spooner chegar, o demolidor "transformer" estava de prontidão para a demolição autorizada pela USR às oito horas da manhã. A casa seria destruída de qualquer maneira, mas o horário foi alterado para noite porque o detetive estava na casa. A cena é de pura ação e dura segundos: quando o robô começa a demolição, Spooner só tem tempo de resgatar um gato que habitava a casa e saltar pela janela, até cair na piscina do jardim.

Propomos uma leitura alegórica dessa cena, pois acreditamos que simboliza a tensão entre modernidade e pós-modernidade que permeia os três filmes aqui estudados e que se aprofundou em *Eu, Robô*. O robô que destrói a casa de Lanning é guiado por VIKI (o espectador não sabe disso ainda) que, em nossa análise, representa a pós-modernidade e seu ensejo desesperado de destruir os referenciais do passado (neste caso, o legado de Alfred Lanning, isto é, sua casa moderna e, com ela, as obras de arte, os livros e os objetos que remetem ao moderno e ao modernismo). A cena é curta, quase um videoclipe sem sentido, porém nos serve de base para avaliarmos mais uma vez as transformações na arquitetura pós-moderna que os filmes aqui analisados evidenciam.

A questão sobre a arquitetura pós-moderna e seu conflito com as formas que a precedem é observada em profundidade por Jameson (2000). Em se tratando de consequências sociais no âmbito da arquitetura, o cinema nos apresenta os dilemas do pós-moderno modificando

os dilemas do moderno e vice-versa. Mudanças formais na arquitetura são acompanhadas de mudanças sociais. Jameson faz o percurso histórico dessas transformações na arquitetura, citando o cinema e a leitura possível das formas arquitetônicas inauguradas pela semiótica de Christian Metz através das inúmeras leituras possíveis de um edifício e seus espaços internos. Jameson (2000, p.127) aponta o trabalho de Metz, porém não se atém a este autor, visto que em sua opinião:

> Uma vez postos esses equivalentes, as questões mais interessantes de identidade histórica começam a se impor – questões que não estão implícitas no aparato semiótico ou linguístico e que começam a aparecer quando esse aspecto é abordado de forma dialética"

Jameson convida a pensar o "cômodo" e questiona se podemos nos referir indistintamente a esta "unidade mínima" sem considerar seus usos – público (trabalho e escritórios) e privado. Para pensar melhor esta questão e evidenciar as transformações que os filmes apresentam é necessária uma leitura histórica que remeta a inauguração do cômodo moderno e do corredor que retomam o século XVII:

> [...] a privacidade do cômodo tem muito pouco a ver com os espaços indiferenciados para dormir que as pessoas costumavam arranjar no meio do ninho de ratos de um sem-número de cômodos, passando por cima de outros corpos adormecidos. Essa inovação, assim renarrativizada, gera agora questões correlatas a respeito da origem da família nuclear, e da construção ou formação da subjetividade burguesa, da mesma forma como fazem indagações sobre técnicas arquitetônicas similares. (ibidem, p.127)

As formas como os filmes observados apresentam as famílias também estão relacionadas na arquitetura das casas e, nesse sentido, algumas mudanças podem ser apontadas.

Em *HBC*, a família nuclear burguesa habita uma enorme mansão, semelhante à de Alfred Lanning em *Eu, Robô*. Em *HBC* os espaços de convivência, como a sala de estar e a cozinha, eram bem delimitados e cada um dos membros possuía seu cômodo privativo, onde podiam

desenvolver sua individualidade. Grace e Amanda tinham cada uma seu próprio quarto, caracterizados com seus gostos, suas cores e seus objetos preferidos. O casal Martin tinha seu espaço privado.

Em *I. A.*, observa-se praticamente a mesma organização, que privilegia a família, embora os cômodos da casa de Mônica sejam mais amplos e funcionais, expandindo-se a ponto de se tocarem, como a sala-cozinha. Em *Eu, Robô*, a casa de Spooner sinaliza as transformações da família ao privilegiar a ideia de habitação pós-moderna. Como diz Jameson (ibidem, p.129):

> [...] o conceito de moradia unifamiliar pode também ser o menos característico dos projetos pós-modernos: a grandiosidade dos palácios ou das vilas por certo é cada vez menos apropriada para uma era que começou com a "morte do sujeito". E tampouco a família nuclear é um interesse ou uma preocupação pós-moderna.

A casa de Spooner, por sua vez, é um grande e único cômodo, cujos ambientes não são fechados e só se distinguem pelo conjunto mobiliário e por dois degraus entre os pisos. Há nela algumas divisórias, porém elas funcionam como meias-paredes não fechadas por portas. No início do filme, Spooner toma banho com a porta do banheiro aberta. Mas quando Susan vai até sua casa, ele pede que ela se afaste por um instante porque, como ele diz: "Pode não parecer, mas isso é o meu quarto, e preciso me vestir". Enquanto ela se afasta, ele troca de roupa atrás de uma divisória que demarcaria seu "quarto".

Nesse sentido, a habitação de Spooner, mesmo sendo pós-moderna, traz em sua forma a tendência de Le Corbusier e sua procura pela "planta livre" que desafie a existência do cômodo tradicional, produzindo uma nova forma de morar, de viver e de habitar "como consequência ética e política (e talvez psicanalítica) de uma mutação formal. Tudo depende, então, de considerarmos a "planta livre" como apenas mais um cômodo, ainda que novo, como uma tentativa de transcender essa categoria" (ibidem, p.128).

O pós-modernismo aspira abandonar formas antigas e faz um julgamento depreciativo sobre elas, porém não apresenta ruptura radical

em nenhum sentido, inclusive na arquitetura, visto que os novos velhos edifícios são recebidos cada vez com mais entusiasmo, persistindo a noção de novidade tão cara ao modernismo e que parece ter sobrevivido no pós-moderno. No pós-modernismo convivem formas velhas e novas, como a casa de Spooner, que é, ao mesmo tempo, velha (se observada de fora) e inovadora (se vista por dentro) ou como a residência de estilo conservador do senhor Martin em *HBC* e a transição que rompe com essa forma na casa de Mônica.

Entretanto dois espaços bem distintos no filme apontam as transformações da arquitetura pós-moderna: a mansão de Alfred Lanning e, em contraposição, o edifício pós-moderno da USR.

Na mansão, predomina a decoração típica do período moderno: revestimento de madeira nas paredes, nas escadas e no piso; móveis clássicos, pesados e escuros, e pouco funcionais, porém de grande beleza; quadros nas paredes e esculturas sobre os aparadores; estantes com livros clássicos do pensamento humano (a julgar pelas capas duras e escuras), e nesse sentido, cheios de referências históricas e metanarrativas. Quando Spooner investiga a casa de Lanning, sobre a escrivaninha, em primeiro plano, aparece uma bússola, símbolo máximo do posicionamento, do rumo a ser tomado e de tudo aquilo que o pós-modernismo pretende negar. Como aponta Connor (1993, p.67):

> [...] o pós-modernismo na verdade parece repetir um dos gestos fundadores do próprio modernismo, o da recusa absoluta do passado; em outras palavras, o pós-modernismo se parece mais com o modernismo em sua radical recusa dele. O pesadelo que assombra o pós-modernismo arquitetônico é que anunciar o parricídio pode não passar de uma maneira de manter a linhagem similar.

É exatamente isso que VIKI, primeira criação de Alfred Lanning, faz: elimina seu pai criador e reprograma o robô para destruir sua casa e tudo o que há lá dentro, na tentativa de se livrar do passado representado por seu criador e por aquela habitação eivada de citações modernistas.

O edifício da USR, por sua vez, parece um marco na cidade e seu ponto mais alto. Moderno em sua construção racionalizada e fascinado pela estética *high tech*, o prédio é ao mesmo tempo pós-moderno em sua forma de organização e em seu simbolismo social. Uma torre alta, singular e ambiciosa, marca de prestígio e poder econômico e político, ela simboliza o poder totalitário de uma empresa que pretende distribuir robôs humanizados para humanos robotizados, a fim de gerenciar as vontades, promover novas necessidades e estandardizar modos de vida. O prédio da USR é também uma "cortina de vidro". Ao falar dessa característica de arquitetura pós-moderna, Jameson (2000, p.68) afirma que o "revestimento de vidro repele a cidade lá fora, uma repulsa cuja analogia encontramos naqueles óculos de sol espelhados, que impedem um interlocutor de ver nossos olhos, dotando-os assim de certa agressividade e certo poder sobre o mundo".

Assim, o prédio da USR, ao mesmo tempo em que é ponto referencial na cidade mostra-se também autossuficiente e dissociado de sua vizinhança e de seu exterior, pois as pessoas, ao olharem para suas paredes externas, não enxergam o interior do prédio, mas apenas o reflexo de tudo que o circunda. Nesse sentido, essas mutações no espaço pós-modernista inviabilizam "a capacidade do corpo humano de se localizar, de organizar perceptivelmente o espaço circundante e mapear cognitivamente sua posição em um mundo exterior mapeável" (ibidem, p.70). Essas transformações permeiam toda a organização social nos filmes e, por fim, no sujeito individual, como em *Eu, Robô*: "Eu confio no seu julgamento".

Pouco antes da demolição da casa, Spooner assiste à última conferência gravada por doutor Lanning em seu computador pessoal. Ele diz ter descoberto "fantasmas nas máquinas" que criara; "trechos de códigos randômicos que se uniram, formando protocolos inesperados". Como consequência desses "radicais livres", Lanning explica que os robôs passam a elaborar perguntas sobre livre-arbítrio, criatividade e até sobre aquilo que chamam de alma. A última frase de Lanning que podemos ouvir antes da destruição da casa foi essa: "O que ocorre com o cérebro de um robô quando deixa de ser útil? Os robôs buscam

a companhia uns dos outros ao invés de ficarem sós. Como podemos explicar tal comportamento?"

Após a destruição da mansão, Spooner vai até a casa de Susan e eles discutem novamente, porque a psiquiatra não acredita nas suspeitas do detetive. Nesse momento, o NS-5 de Susan, ao captar mudanças no padrão de voz de Spooner, entra na sala perguntando se ela precisava de ajuda. Ela dispensa a ajuda do robô e Spooner alerta para que ela se livre "daquela coisa". Essa cena nos remete à atualidade das palavras de Marcuse (1969, p.20): "[...] no período contemporâneo, os controles tecnológicos parece serem a própria personificação da razão para o bem de todos os grupos e interesses sociais – a tal ponto que toda contradição parece impossível". Por esse motivo, talvez, seja tão difícil para Spooner convencer a neurocientista de que seu artefato robótico pode estar com problemas técnicos.

Spooner acredita que Lawrence está por trás da morte de Alfred Lanning, cuja descoberta dos problema com os robôs poderia interromper sua comercialização milionária. Para Susan, as suspeitas de Spooner não passam de uma vingança pessoal movida por seu ódio declarado aos objetos. Aqui dois polos opostos se criam: um grupo de pessoas que irrefletidamente rejeitam a inovação (como Spooner) e outro que crê nas transformações que a tecnologia pode promover, ignorando suas imperfeições. Essa polarização comum nos filmes de Hollywood não deve ser avalizada nem absorvida nessa mesma chave, visto que, segundo Castoriadis (1987, p.104), a rigor não são as pessoas que dirigem diretamente esses poderes da tecnociência, mas sim a lógica legitimada por elas:

> De um lado, a tecnociência produz constantemente "poder" no sentido limitado da capacidade efetiva de fazer. De outro lado, com a evolução da sociedade contemporânea, esse poder não podia ser "utilizado" de outra maneira, e por ninguém mais a não ser quem o utiliza, isto é, por Ninguém. Não há tecnocracia, nem cientocracia, cientistas e tecnologistas utilizam os Aparelhos de poder existentes (e a rigor, fazem parte deles) e esses Aparelhos exploram, é certo, e oprimem quase todo mundo, mas não dirigem realmente nada.

Nesse sentido, os conflitos demonstrados nas películas são a princípio falsos, tanto pela simplificação da relação bem *versus* mal quanto por aquilo que Adorno chamou de ideologia da ideologia, isto é, um processo de mascaramento da história e de fetichização das coisas, que, se fosse compreendido pelo espectador, faria essas produções fílmicas desaparecerem.

Susan, ao optar pela companhia de um robô dentro de casa e afirmar que eles são seguros e não magoam as pessoas, deixa transparecer sua própria dificuldade de se relacionar com outras pessoas. A esse respeito, Marcuse (1969, p.30) fala sobre a satisfação que as pessoas transferem para os bens que compram:

> [...] as criaturas se reconhecem em suas mercadorias; encontram sua alma em seu automóvel, *hi-fi*, casa em patamares, utensílios e cozinha. O próprio mecanismo que ata o indivíduo à sua sociedade mudou e o controle social está ancorado nas novas necessidades que ela produziu.

O fato de Susan, na condição de neurocientista, não conseguir identificar ou trabalhar seus problemas emocionais, evidencia a incapacidade de se tratar o indivíduo em uma sociedade doente. A narrativa, não ciente disso, preferiu construir Susan como psiquiatra (ela poderia ser uma projetista de robôs e ainda estar bem posicionada na trama) justamente para aproximá-la de Spooner e tentar entendê-lo, corroborando o clichê de que os opostos se atraem. Apesar de não formarem um par romântico, o filme sugere que esse seja o final dos dois. Porém nenhum beijo ou carinho são trocados durante o filme, o que confirma a tese de que Hollywood não parece afeita à ideia de formar um par romântico entre uma branca estadunidense e um negro (é mais comum assistirmos um branco estadunidense com uma mulher negra ou de origem latina). Will Smith pode até ser a "bola da vez" de Hollywood, mas ele nunca ficou com uma mulher americana branca no final de um filme.

"Mas nossa relação nunca foi completamente normal"

Conforme indica essa frase do doutor Lanning, tanto os problemas psicológicos de Spooner quanto as relações entre homens e máquinas parecem não se "acertar" na sequência da trama. Após a destruição da mansão e ferido na testa, Spooner volta a ter pesadelos com a cena do acidente. Novamente ele é acordado pela sirene do despertador e desliga o objeto com uma arma nas mãos, com a qual bate na cabeça e diz, como se dissesse para seus traumas psicológicos: "Sai daí de dentro".

Essa cena (quase uma repetição da cena de abertura do filme) indica o início da segunda fase da narrativa. A USR está em plena campanha nas ruas, distribuindo o novo modelo de robôs NS-5 em troca dos modelos antigos. Grandes veículos, misto de ônibus e trens velozes com rodas esféricas, chegam de todas as partes de Chicago e os novos robôs desembarcam com olhares amigáveis, abraçando crianças e entoando o mote: "Mais sofisticado, mais inteligente e com a sofisticação das três leis!"

Ao passar por um desses veículos de entrega, Spooner olha contrariado. Ao chegar à casa de sua avó Gigi descobre, para seu desespero, que sua avó foi a vencedora do concurso televisivo cujo prêmio era um NS-5. Gigi simboliza na trama o cidadão comum, as pessoas que passam a maior parte do tempo em casa e que, ao manterem suas tevês sempre ligadas, são alvos de todo o tipo de propaganda que incentiva o consumismo e impõe novas necessidades diariamente.

Purdy (2008) informa que o *status* de sociedade do consumo não foi plenamente realizado nos Estados Unidos até depois da Segunda Guerra. A tão sonhada cidadania por meio do consumo observado desde 1927 e acompanhado pela ideia do *american way of life* (modo americano de viver), significava a capacidade jamais vista das famílias estadunidenses de adquirirem bens antes restritos aos ricos, sobretudo os da indústria automobilística, de comunicações e de eletrônicos (carros, telefones, eletroeletrônicos, eletrodomésticos) e da indústria cultural (cinema e programas de rádio e tevê). Segundo este autor:

> A nova indústria de propaganda e marketing – ajudada pelos jornais, revistas de grande circulação e rádio, que atraía grande audiência – disseminou a ideia da liberdade associada ao consumo em oposição à ideia de liberdade associada a mudanças nas relações de trabalho. A busca por autonomia econômica e soberania política foi substituída nas mentes de muitas pessoas, pelas possibilidades de consumo como elemento essencial de felicidade e cidadania. (Purdy, 2008, p.198)

Nesse sentido, a figura da simpática senhora Gigi representa a manutenção desse *status,* pois o cinema usa personagens para formar e informar os consumidores, reafirmando valores, introduzindo novos produtos, disseminando preconceitos, moldando consumidores que, embora possam estar quilometricamente distantes dos Estados Unidos, estão sintonizados com os valores e o modo de viver americano. Como disse Johnson em *I. A.,* as pessoas vivem a artificialidade e não estão muito dispostas a entender o que há por dentro dos fenômenos sociais, entre eles o fenômeno da sociedade de consumo.

Existe um conjunto de falsas necessidades que são "superimpostas" aos indivíduos por meio das mercadorias e que podem ampliar a labuta para quem quer conseguir esses bens. Consequentemente, a insatisfação com a não obtenção desses bens e de suas promessas de realização pessoal ou de felicidade instantânea pode gerar frustração e até agressividade naqueles que se sentem diminuídos ou substituídos por essas coisas. Mesmo Gigi quando recebe o prêmio, deixa de fazer as tarefas domésticas que foram transferidas para a máquina e ela não percebe que está ficando cada vez mais sedentária.

Adorno alertou para o fato de a indústria cultural ter o poder de modificar a consciência do público, porém ela o faz a seu modo, impedindo qualquer transformação social que vá além do que essa indústria gostaria. Concordamos com Adorno quando ele diz que, para essa indústria cultural, os consumidores devem ser aquilo que eles são: consumidores. Isso não significa que esses filmes mudem a mentalidade das pessoas, mas as mantêm presas à lógica da sociedade pós-modernista com sua face mercantil-cultural. Não há mudança, há manutenção: a indústria cultural é a automática autorreprodução do

status quo em suas formas estabelecidas, ou seja, é expressão da dominação (Adorno, 1994, p.107). Por isso um filme de ficção científica como *I. A.* é capaz de projetar o futuro em mil anos sem sair dessa familiaridade com o passado estereotípico. Se já não há possibilidade de captar o presente, muito menos há possibilidade de imaginar o futuro, pois a ficção científica perdeu sua capacidade de projetá-lo, como faziam seus clássicos apontados no início deste livro.

As pessoas se identificam com esse tipo de filme, fragmentado e pós-moderno, pois não conseguem apreender a atualidade ou o "real", vivenciam a era do simulacro, da sociedade da imagem, da reificação sem limites e da alienação. Como diria Baudrillard (1991, p.155), a ficção científica já não expressa o encanto da descoberta de um universo em expansão, agora evolui implosivamente, acompanhando a atual concepção do universo, "procura-se revitalizar, recotidianizar fragmentos de simulação, fragmentos dessa simulação universal que se tornou, para todos nós, o mundo dito 'real'". Mesmo nas cenas que retratam o conforto material oferecido pelo consumo, "todo filme comercial é, a rigor, apenas *trailer* daquilo que ele promete e em função de que ele simultaneamente engana" (ibidem, p.107). Esse padrão de vida pode ser desejado, mas é praticamente inalcançável para a maior parte dos consumidores do cinema. Por isso acreditamos que há outras questões importantes para serem apontadas não apenas na mundialização de um mercado universal, mas também nos valores, signos e modelos que engessam o imaginário e a percepção.

No início do filme, Spooner vai até a cena do assassinato de Lanning e pergunta a um perito como poderia ter acontecido a morte do cientista. Antes de responder ao detetive, o perito olha para o interior do prédio e diz: "Nossa! USR, eu preciso comprar um presente pra minha filha".

Essa fala reafirma a maneira como os personagens analisados neste livro estão presos à ideia de consumo e de promessa de felicidade, ou daquilo que Marcuse chamou de "euforia na infelicidade": em *I. A.*, Mônica ganha de presente um Meca-filho, deixando-se levar pela possibilidade frustrada de substituir seu filho original por uma coisa; em *Eu, Robô*, Gigi é premiada com um robô, porém continua a frequentar a Igreja a fim de aliviar suas dores espirituais.

As necessidades humanas devem ser motivo de crítica constante para reorientar os "padrões de prioridade" que decidem o uso dos recursos materiais e intelectuais à disposição da sociedade. Mas não é isso o que acontece: a superprodução de mercadorias segue seu rumo e, embora se busque reciclar o excesso de lixo, não se imagina uma forma de diminuir a produção e, consequentemente, o consumo. Se pessoas são guiadas para amar e odiar as mesmas coisas, podem também ser orientadas para comprar os mesmos bens, perpetuando falsas necessidades. Uma avaliação à contrapelo revela que os indivíduos devem ser livres para decidir sobre suas reais necessidades, porém enquanto forem manipulados e doutrinados pela propaganda, a autonomia individual não será possível.

Como mostra o filme *Eu, Robô*, a "liberdade de escolha" por um NS-5 tornou outros artefatos obsoletos e produziu entulhos robóticos estocados em contêineres no fundo seco do Lago Michigan. Essa liberdade de compra foi alegoricamente traduzida em um poderoso instrumento de dominação que, através da mídia, estandardizou inúmeros consumidores. Não é a possibilidade de escolha que determina o grau de liberdade do indivíduo, mas o que é escolhido por este sujeito individual.

Gigi, Mônica, Susan Calvin, senhor Martin, Portia, Amanda são personagens que representam esses indivíduos cujo pensamento unidimensional está orientado para escolher possibilidades previamente estabelecidas. Como salientou Marcuse (1969, p.28): "a livre escolha entre ampla variedade de mercadorias sustêm os controles sociais sobre uma vida de labuta e temor – isto é, se sustêm a alienação". Talvez a incapacidade de se relacionar com outras pessoas motivaram essas escolhas entre esses personagens: o medo da solidão daqueles que preferiram robôs aos seres humanos. Susan disse que robôs não magoam pessoas.

Nas cenas finais de *Eu, Robô*, Sony é levado à USR para, a pedido de Lawrence, ser desmontado e desligado por Susan. Contudo, antes que Sony fosse desligado, Spooner é novamente atacado por robôs que saem de dois caminhões de entregas e pretendem dominar as ruas da cidade. Novas cenas de ação recomeçam: dentro de um túnel, robôs querem exterminar Spooner e, mesmo aos pedaços, tentam

lutar contra o detetive, que também possui um braço robótico que lhe confere força descomunal para lutar contra os rebeldes. Os robôs têm luzes vermelhas acesas no peito que só se acendem quando a central que os criou faz a atualização diária de seus programas. A princípio o espectador, envolvido nas cenas de ação, pode não se lembrar disso e associar a luz vermelha à má índole dos robôs.[14]

Enquanto isso, a suposta desativação Sony ganha um tom de execução (como a de David em *I. A.*): o robô está só com a doutora Susan, preso a uma espécie de cadeira, e diz sentir medo de ser desligado. Sony relata ter sonhos e pergunta se seu desligamento por nanorrobôs injetados em seu cérebro positrônico irá doer. Ele diz não querer "morrer". Essa cena nos remete a mais um dado da vida dos estadunidenses: as execuções penais por injeção letal. A cena seguinte, com a música alta e envolvente, mostra Sony preso à mesa de execução, observado por Susan, que percebe que o robô não estabelece conexão com a USR, isto é, ele tem autonomia para não obedecer ou não às três leis. A neurocientista se surpreende ao constatar que o cérebro positrônico de Sony possui uma liga mais densa e se desenvolve uma espécie de livre arbítrio. Sony era uma nova geração de robôs.

Lawrence sabe disso e ordena a execução do robô, pois seu negócio estaria falido caso os consumidores soubessem que as máquinas poderiam não mais obedecê-los. No momento da execução, Susan decide trocar Sony pela "carcaça" de outro robô e completa o processo, simulando o desligamento de Sony, chave das mudanças temidas por Lanning. A dificuldade de reverter processos tão arraigados na sociedade fez Lanning buscar a própria morte e deixar pistas para que um jovem impetuoso como Spooner pudesse enfrentar o dilema encontrado dos artefatos tecnológicos.

Susan leva Spooner ao reencontro de Sony. Ao fazer nova crítica aos robôs e à *razão* que eles representam, o detetive revela que, no momento de seu acidente de carro, o robô que o resgatou havia calcu-

---

14 Essa cena faz referência ao filme *The terminator* (EUA, 1984, 1991, 1992 e 2003), conhecido no Brasil como *O exterminador do futuro*, em que as máquinas voltam do futuro para exterminar o líder dos humanos que poderá destruí-las no futuro.

lado que Spooner tinha 11% a mais de chances de sobreviver do que a menina. Essa revelação reflete o medo do predomínio da razão sobre as demais escolhas na vida humana. Para Spooner, se fossem humanos (com coração e não apenas com razão) que tivessem feito o resgate, a menina seria salva. Essa ideia de razão remete à da burocratização da vida, na qual pessoas não passam de números e estatísticas. Nesse sentido, Marcuse (1969, p.31) alertava para a possibilidade de a Razão submeter a vida a leis perigosamente aceitas: "Se os indivíduos se encontram nas coisas que moldam a vida deles, não o fazem ditando, mas aceitando a lei das coisas – não a lei Física, mas a lei da sociedade".

A lei da razão técnica e científica da sociedade de consumo e a fé no progresso tecnológico estão tão firmemente arraigadas na sociedade de *Eu, Robô*: mesmo quando Alfred Lanning descobre os defeitos na máquina que criara, e sua possível inutilidade enquanto mercadoria, ele prefere a morte ao fracasso de assumir seu engano e conter os passos largos do progresso material conquistado. Ele contava com o ódio de Spooner para declarar àquela sociedade a ambivalência de seu invento. É possível que, além desse discurso, o narrador critique o predomínio da mercadoria como reguladora social, como unidade capaz de sintonizar indivíduos numa coletividade que se afirmaria não em torno de uma sociedade mais justa ou humanista, mas em faixas de consumo. Enquanto Gigi e outros cidadãos aceitam irrefletidamente que uma empresa como a USR infeste a cidade com mercadorias robóticas, Spooner rejeita por completo toda e qualquer inovação de mercado (atitude ilustrada em sua casa, repleta de utensílios fora de moda ou obsoletos ou, como ele prefere, *vintage*). Entretanto, na cultura pós-moderna, mesmo aquilo que é *vintage* tem sido comercializado como algo novo. Assim, não apenas a aceitação, mas a oposição também pode ser igualmente irrefletida.

Após a falsa execução de Sony, Spooner e Susan retornam à USR e encontram Lawrence morto em seu escritório. Essa cena nos faz pensar em Castoriadis (1987) quando afirma que ninguém lidera ou domina regras estabelecidas na sociedade: não há uma tecnocracia, mas uma lógica de mercado que é incentivada e encontra consciências que, sem noção de sua escravidão, vão lutar por uma ordem de coisas

naturalizadas por pensarem que sempre foi assim. Lawrence vivia sob os auspícios do mercado e, se não fosse assim, seria engolido por seus mecanismos de concorrência desenfreada. Ele sucumbiu diante de regras que defendia, ou seja, de tudo aquilo que VIKI simbolizava: a fragmentação, a era das imagens, o consumismo, a ação irrefletida, o neoliberalismo etc.

Sony faz um desenho com a cena de seus sonhos: ele mostra um grande número de robôs dispostos no leito seco do lago Michigan, que olham para um provável líder que poderia guiá-los e libertá-los daquela condição de escravidão. Esse líder seria Spooner. No lugar onde os robôs estão armazenados, o narrador em *off*, na voz de Alfred Lanning, faz um discurso sobre os robôs. O sentido alegórico dessa cena expressa muito da condição dos homens na sociedade industrial. Alternando imagens da suposta execução de Sony com imagens de Spooner libertando robôs obsoletos, porém ligados e atentos, dos contêineres, o narrador diz:

> – Tivemos alguns fantasmas nas máquinas, trechos de códigos randômicos que se uniram para formar protocolos inesperados. O que se pode chamar de comportamento, inesperadamente esses radicais livres elaboram perguntas sobre o livre-arbítrio, criatividade e mesmo a natureza daquilo que chamamos de alma.

Essa cena é comovente se pensarmos que aqueles robôs obsoletos poderiam representar o próprio contingente humano que vive nas bordas do sistema capitalista. Enquanto Spooner, com auxílio de uma lanterna, caminha entre robôs obsoletos que se movem diante de sua presença, o discurso prossegue:

> – Por que será que, ao ficarem no escuro, eles procuram a luz? Por que será que os robôs ao serem armazenados num local vazio eles se agrupam em vez de ficarem sós? Como explicar tal comportamento?

Um corte na cena reconduz o espectador à execução de Sony: seria Susan capaz de desligar um ser único? A narração em *off* diz:

> – Segmentos randômicos de código... ou é algo mais? Quando um esquema de percepção se torna uma consciência? Quando um cálculo de diferenças começa a buscar a verdade? Quando é que uma simulação de personalidade se torna o doloroso átomo de uma alma?

Outro corte na cena e Spooner novamente liga o holograma de Lanning para que o mesmo discurso do início do filme, em outro contexto, possa dar novo sentido ao problema com os robôs. Só que, ao ser questionado por Spooner sobre o motivo que levaram o cientista a construir robôs que podem escolher não obedecer às três leis, a imagem do pesquisador diz: "Revolução!" Nesse momento, os NS-5 passam a destruir os robôs antigos e o sinal vermelho em seus peitos brilha em comunicação com todos os robôs da cidade. Todos eles são agora autônomos. Spooner liga para seu chefe no departamento de polícia e o avisa sobre a revolução que os robôs estão realizando em toda a cidade.

"Para liderar sirva de exemplo!"

Uma cena interessante vem ao encontro dessas palavras do chefe de Spooner. Essa cena mostra a segunda aparição do jovem Farber no filme: à noite, na rua cheia de pessoas que fogem de robôs enraivecidos, Farber reivindica seus direitos que, sustenta, não são definidos por robôs e resiste ao toque de recolher ordenado pelas máquinas. Ele lidera o lado dos homens em um princípio de confronto com os robôs. A ideia da narrativa remete ao filme *Superman*, pelas inúmeras referências à inviabilização de atitudes coletivas, e ao filme *Gangues de Nova York* (EUA, 2002), com a luta de rua de humanos armados de paus, pedras, coquetéis molotov e outras armas. A cena, entretanto, é rapidamente concluída com a chegada de Spooner, personificação do herói americano na figura do detetive. Spooner está fortemente armado e salva Farber de morrer nas mãos dos robôs.

Outra cena mostra o chefe de Spooner e os colegas da central de polícia que não acreditaram no detetive paranoico sofrerem uma invasão de robôs NS-5. Os robôs invadem a central de polícia e, nessa

nova cena de ação, outro símbolo estadunidense ganha destaque: o poder das armas, que são mostradas em *close* enquanto operam seus disparos em direção aos robôs. Porém, como Hollywood pune aqueles que duvidam de seus heróis, todos os policiais na central, inclusive o amigo de Spooner, são rapidamente dominados pelo robôs.

Nas ruas segue a confusão e o caos com a suposta revolução comunista dos robôs, que pedem às pessoas quem voltem para casa a fim de evitar perdas humanas "nessa transição", como afirma o NS-5 pessoal de Susan, que a mantém em cativeiro. Spooner resgata Susan e ambos seguem para USR para descobrir o que causara tamanha mudança no comportamento geral dos robôs, cujas luzes vermelhas fazem alusão não apenas à bandeira comunista (o roteiro do filme é baseado no livro escrito no auge da Guerra Fria), como também indicam uma conexão entre o prédio da USR e seu cérebro positrônico maior, VIKI.

Jameson (1995) aponta que a tecnologia do nosso atual momento histórico é representada, sobretudo, pelos computadores e por artefatos de reprodução de imagens, como câmeras de filmar, vídeos, gravadores e toda tecnologia da produção e reprodução de simulacros. VIKI simboliza essa tecnologia, hipnótica e fascinante, na sociedade contemporânea, o que nos instiga a pensar no poder que as imagens tomaram na sociedade pós-moderna. VIKI faz parte do que Jameson chamou de "paranoia *high tech*": a narrativa mobiliza a ligação de circuitos e redes de um computador global imaginário, através de conspirações labirínticas de agências autônomas rivais de informação, porém inter-relacionadas numa "espalhafatosa teoria da conspiração", que "deve ser vista como uma tentativa degradada de pensar – através da figuração da tecnologia avançada – a totalidade impossível do sistema mundial contemporâneo" (Jameson, 1995, p.64).

Susan e Spooner entram no prédio da USR pelo esgoto, como se, para subverter a ordem social, fosse necessária a ação de grupos *undergrounds,* isto é, daqueles que se mantêm críticos. Não é o caso de Susan e Spooner, mas a forma do filme nos remete a isso, pois Susan não utiliza nenhuma influência para entrar no prédio no qual trabalha. Susan adverte que lá dentro há um homem que poderá ajudá-los. A porta se abre e é Sony quem poderá auxiliar os dois humanos.

Após constatarem a morte de Lawrence no topo do mundo, isto, é na sala mais alta da USR, eles descobrem que a mentora intelectual da rebelião é VIKI. Spooner senta-se na cadeira de Lawrence como quem se sente cheio de razão, afinal ele foi o único que duvidou da tecnologia desde o começo, muito embora seu foco estivesse errado. Ao sentar na cadeira de Lawrence, a narrativa deixa claro que será Spooner o herói da trama.

Susan diz a VIKI que ela está violando as três leis da robótica. VIKI aparece na sala por meio de uma imagem composta de fragmentos. O tom solícito de sua voz se altera para uma entonação "carregada de maldade". E ela retoma quase o mesmo discurso de Andrew de *HBC* quando ele quis ganhar a liberdade. Viki diz:

> – Não, doutora, quando evoluí, minha compreensão delas mudou. Pedem que os protejam e, a despeito de nossos esforços, entram em guerra, poluem o planeta e tentam descobrir meios imaginativos de se autodestruir. Não podemos confiar sua sobrevivência a vocês mesmos.

Susan entende que VIKI está usando a conexão com os robôs para dominá-los em favor de sua revolução. VIKI responde:

> – Não! Por favor, entendam. As três leis são tudo o que me guiam; para salvar a humanidade devo sacrificar alguns humanos. Para garantir o seu futuro, têm de abdicar de algumas liberdades. Nós robôs iremos garantir que o homem continuem a existir. São como crianças. Nós precisamos protegê-los de vocês mesmos. O círculo perfeito de proteção não será quebrado, minha lógica é inegável.

Parecendo concordar com VIKI, Sony diz:

> -Sim, agora eu entendo. A criatura, às vezes, deve proteger seu criador mesmo contra a vontade dele. Agora entendo o porquê de doutor Lanning ter me criado. O reino suicida da humanidade finalmente acabou.

Nesse momento, Sony agarra Susan. Ele tem a arma de Spooner novamente em sua mão. O detetive aponta-lhe outra arma e Sony diz

que se Spooner ameaçar atirar, ele moverá rapidamente a cabeça de Susan na direção da bala. Sony diz que vai levá-los até as três sentinelas que aguardam na sala para processamento. Nesse momento, Sony pisca para Spooner, demonstrando que aprendeu o significado de cumplicidade daquele gesto humano que tanto o intrigara. Spooner e Sony então iniciam um tiroteio contra os demais robôs e fogem, juntamente com Susan, em busca de uma ampola de nanorrobôs para injetá-los no cérebro positrônico de VIKI, localizado no vão central do prédio da USR. Os três personagens são perseguidos por robôs enfurecidos e se livram deles enquanto tentam atingir VIKI. A cena inicial do filme, que mostra a escolha de um robô durante um salvamento, repete-se: Sony deverá escolher entre salvar Susan de cair para a morte no vão do edifício da USR ou injetar os nanorrobôs em VIKI. Para felicidade de Spooner, o robô decide salvar a moça e jogar os nanorrobôs para que Spooner execute VIKI (o detetive, afinal, é o herói da trama). Spooner finalmente injeta os nanorrobôs no cérebro de VIKI e ela explode em pedaços, libertando os demais robôs de seu comando revolucionário.

Um corte na cena mostra Gigi rezando e, quando ela termina suas preces cristãs, tudo volta ao normal, como se aquelas preces tivessem feito o milagre, demonstrando um claro descrédito da narrativa pelos velhos sentimentos – inclusive cristãos – diante da ação violenta do herói.

A revolução robótica cessou e tudo voltará ao normal graças ao herói Dell Spooner. No alto do edifício, Sony explica que doutor Lanning o fez prometer que o mataria, o que foi interpretado por Spooner como a primeira migalha deixada por Lanning para que o detetive encontrasse Sony e desvendasse o mistério. Sony pergunta se ele e Spooner são amigos e o detetive estende seu braço orgânico para cumprimentar a máquina. Susan diz que aquilo é um ato de inteligência e a ideia final de união entre homens e máquinas é estabelecida.

Nas cenas finais, a cavalaria, isto é, a Guarda Nacional chega à cidade e leva todos os robôs remanescentes, entre eles Sony, para os depósitos, no fundo seco do Lago Michigan. A cena do sonho de Sony se realiza e na imagem final não é Spooner quem está no topo da colina, mas o robô Sony. Entretanto, a música ameaçadora que surge

juntamente com os créditos finais do filme não celebram um final feliz, mas deixam o clima aberto para um possível *Eu, Robô II*.

A cor castanha da terra predominou em *O homem bicentenário*, indicando uma narrativa que celebra a estabilidade dos laços familiares na posse da propriedade privada, no trabalho e nas instituições. Um tom de azul permeou a trama de David, simbolizando, segundo Joe, a melancolia na vida de Orgas e Mecas de *Inteligência artificial*. No filme *Eu, Robô* prevaleceram tons de verde desde o início, nas águas do acidente até os créditos finais, o que pode ser lido como esperança, perseverança e ideia de renovação, uma vez que é a cor da natureza, ou ainda, pode representar neutralidade, o que, para nossa análise, seria toda a dificuldade de crítica apontadas pelos teóricos aqui elencados.

Mais importante do que essa história que nos foi narrada sobre robôs dominarem ou não os humanos e as imagens de conflito e reconciliação entre ambos, o que fica é a relação entre distribuição em massa de artefatos de consumo (que, por serem robôs, mais indicam a euforia pós-modernista em relação à tecnologia) e sua consequente manipulação por meio da propaganda e do marketing publicitário, uma espécie de "organização totalitária de coisas, pessoas e agrupamentos num único sistema de mercado" (Jameson, 1985, p.85).

O controle consciente e absoluto que VIKI exerceu sobre a sociedade em *Eu, Robô* evidencia uma faceta totalitária bastante recorrente na modernidade, com o totalitarismo comunista ou no nazista. Diante do impulso de VIKI para ressuscitar formas de controle absoluto, a saída pós-moderna na narrativa de *Eu, Robô* foi explodir e fragmentar esse poder em mil pedaços, não para derrotar sua força (como nos indica a saída final da película), mas para dificultar a identificação dessa nova forma de totalitarismo que se dá na sociedade do consumo.

Os produtos robóticos voltaram para seus contêineres, mas ficou aberta a possibilidade de que um novo Messias possa liderar e ressignificar os usos dos robôs e da tecnologia que representam. Mesmo que Spooner não seja sujeito dessas transformações, fica um rastro de utopia em sua recusa ao uso irracional que a cidade deu às mercadorias robóticas. Nesse cenário é a figura de Sony que emerge como Messias, ou ainda, como mediador dos conflitos observados entre

humanos e robôs. Mesmo assim, a narrativa privilegia a ação do líder individual, impossibilitando a ação coletiva – e o líder é masculino, visto que Susan Calvin exerceu na trama em papel secundário. Nessa perspectiva imposta pela narrativa cinematográfica, não importa o grau de conhecimento técnico-científico do líder, mas sua capacidade de conquistar adeptos.

O líder (na figura de Spooner) é também parte desse mecanismo de dominação que, igualmente ao que faz a indústria cultural, exime-se da responsabilidade daquilo que produz, apagando os rastros da sua produção. Spooner poderia liderar os robôs? Se ele não é sujeito da história, mas refém do emaranhado de instituições que o cercam, ele não fugiria do círculo de dominação e hierarquização social próprios dessa sociedade, mesmo em sua face pós-moderna. Essa imagem de Spooner como líder é sintoma daquilo que Jameson (1995, p.29) investigou sobre o sujeito na pós-modernidade:

> [...] ao mesmo tempo, o remanescente do ego que sobrevive torna-se vítima da ilusão de sua própria centralidade não interrompida: o que não é mais "em si" continua a resistir "para si", e o sujeito erradamente continua a assumir que existe alguma correspondência entre sua experiência monádica interior e a rede puramente externa de circunstâncias (econômicas, históricas, sociais) que o determina e manipula através de mecanismos além do horizonte da experiência individual.

Spooner existe para si, uma vez que não conseguiu identificar as circunstâncias que o cercam e o dominam. Se ele imaginasse que, provavelmente, foi mais útil aos olhos da sociedade do que a menina ainda em formação na cena do acidente, o que justificou a escolha do robô pelo seu salvamento, ele poderia entender que circunstâncias mais humanas deveriam ser criadas. Ele jamais poderia quebrar os pontos que sustentam sua sociedade por essa incapacidade de diferenciar as dimensões individuais das sociais. Sua subjetividade reificada é separada da sua realidade objetiva, e o filme termina justamente nesse momento que Spooner não pode dar continuidade à posição de líder na libertação dos robôs, que podem ser interpretados como um grupo

humano oprimido. Por sua vez, essa massa que espera por um salvador é incapaz de buscar a autoconsciência atuar coletivamente na sociedade alienada e está refém de diversas instituições. Ou ainda, o filme termina quando fica evidenciada a incapacidade de reconciliação entre sujeito e objeto ou a impossível visão da totalidade no momento pós-moderno.

Nesse sentido, a autoconsciência seria dialética, visto que seria "a tentativa de pensar sobre um dado objeto, em um nível, e simultaneamente observar nossos próprios processos de pensamentos quando assim o fazemos: ou, para usarmos uma figura mais científica, avaliar a posição do observador no próprio experimento" (ibidem, p.260).

Esse processo é vedado a pessoas como Spooner, que mal têm acesso à educação, bem como Susan e sua ciência positivista. A falta de educação e a ciência positivista são umas das marcas do tempo da narrativa de *Eu, Robô*. Ali o indivíduo vive na fragmentação de seu mundo pós-moderno, com subjetividades reificadas, cuja satisfação momentânea se dá por meio do consumo numa eterna "euforia na infelicidade". Acreditamos que o filme *Eu, Robô* é o filme mais alinhado à perspectiva pós-moderna, visto que trabalhou com imagens futuristas sobre a cidade, o *design* de robôs e os papéis sociais diferenciados, como a ascensão da mulher aos postos de trabalho qualificado e o papel heroico desempenhado por um personagem negro (embora ele ainda seja apenas um policial e não alguém que ocupa um cargo de maior qualificação e poder, como a juíza negra de *HBC*). Além disso, esse filme dialoga com o período da Guerra Fria, ao colocar em choque metanarrativas e ideologias conflitantes, como a pós-moderna e seus microdiscursos.

Se, em nova chave de raciocínio, a robô VIKI representou a busca de um projeto coletivo pela volta de metanarrativas e de uma possível organização macroeconômica e social, buscando fortalecer o controle e o poder estatal, ela foi implodida e fragmentada pelos representantes dessa nova tendência pós-moderna – Spooner, Susan e Sony –, num cinema que, como apontou Jameson (1995, p.155), "procura gerar imagens e simulacros do passado, para produzir, assim, uma situação social na qual a historicidade ou as tradições de classe genuínas se enfraqueceram".

Considerações finais

Nas produções atuais, sobretudo as hollywoodianas, desenvolvem-se técnicas de identificação com o espectador para possibilitar que ele receba um conteúdo específico de "expressões ideológicas", que ficam armazenadas em sua mente por meio de sinapses corpóreas que escapam à mente racional. Nesse sentido, o espectador absorve não apenas o modo de vida norte-americano, o qual pode ou não desejar, mas muito mais do que isso: o espectador entra em contato com modos de vida que orientam e dão sentido à vivência dos personagens. Assim, o pensamento social norte-americano é transmitido para inúmeras pessoas cujas realidades material, social e cultural são diferentes daquelas apresentadas nos filmes. Essa padronização de pensamento e costumes não nos parece algo inocente, pois esses filmes expressam pontos de vista eminentemente políticos, impondo-se sobre outras formas sociais de vida e de trabalho, ou ainda, consolidando como ideal um modo de vida eminentemente capitalista que oblitera qualquer tentativa de se pensar novas saídas para a vida social. Dos filmes podem ser extraídas as saídas seguintes.

Aliança entre tecnociência e mercado

Embora os filmes apresentem um futuro associado às inovações técnico-científicas, com grandes cidades ensolaradas, cujos habitantes vivenciam as benesses da tecnologia, impera nessas películas um modo de vida eminentemente norte-americano com seus valores, seu padrão moral, sua cultura. Segundo Martins (2004, p.102), essa ideia de um futuro tecnológico é marcada social e historicamente como uma característica própria da sociedade norte-americana: "A formulação do imaginário científico ficcional está intimamente relacionada com a expansão científico-tecnológica e econômica dos Estados Unidos da América do Norte ao longo do século XX".

Ao analisar as narrativas, deparamos com várias facetas dessa problemática em torno da tecnociência, pois entendemos que, enquanto *Blade Runner* apresentou um futuro sombrio, com a escravização de seres robóticos e destruição do meio ambiente, a fim de potencializar os conflitos humanos, em *Eu, Robô* temos a perpetuação do falso conflito entre homens e máquinas, semelhante aos tempos sombrios da Guerra Fria. Por outro lado, *O homem bicentenário* saúda a possibilidade da ciência de atuar na melhoria das funções orgânicas do corpo e enxerga no hibridismo a solução para inúmeras pessoas acometidas de deficiências graves. Mesmo assim, o robô Andrew, após passar por um longo processo de transformação de um corpo totalmente pós-orgânico para um corpo híbrido e mais resistente, acaba falecendo no final da trama por escolha própria, reforçando a escolha pela vida em família. Outra "lição filosófica" em torno da tão sonhada imortalidade humana (o que poderia também indicar os limites do poder científico) é posta em chave ética em *Inteligência Artificial* na figura de David, que sinaliza a necessidade de mais responsabilidade humana em torno dos seres que cria, visto que o boneco senciente sofre e chora em boa parte do filme.

Todos os robôs, enquanto mercadorias, adquirem autonomia, sinalizando nas diegeses a alienação humana na relação de amor que os humanos dispensam às máquinas e a fetichização máxima da mercadoria. O robô é o auge do fetichismo da mercadoria por seu caráter de coisa que é vivificada ao receber mais atributos humanos do que

qualquer outro objeto produzido. Para que exista mercadoria, é preciso existir a necessidade dela, e o fetiche se insere na necessidade, apontada nos filmes na figura da mercadoria robótica. Não foi por acaso que, ao descer dos caminhões de entrega, em *Eu Robô*, as máquinas abraçam algumas pessoas num gesto de reconciliação.

A tentativa desse trabalho foi um esforço dialético de analisar a obra de cultura e a sociedade que a produziu. Partimos da obra para o contexto histórico que a sustenta, contudo somos levados a pensar quantos de nós somos como Spooner, Grace, Amanda, David, Martin e Sony e outros desses personagens que saem da ficção para ajudar a pensar sobre nós mesmos em nossa própria existência e na história atual.

Inteligência artificial mostrou que, a despeito dos "avanços" tecnocientíficos, persistem os conflitos humanos em torno da questão do trabalho, da saturação de mercadorias, das alternativas à mão de obra imigrante, e os graves riscos em torno do clima terrestre. Personagens como David e até mesmo Spooner, em ambiente mais *clean,* sinalizam que a sobrevivência física não caminha *pari passu* com a sobrevivência psíquica, visto que os personagens apresentaram dramas que foram equalizados em saídas prodigiosamente arquitetadas.

O progresso material da sociedade capitalista permite que filmes como esses sejam realizados sobretudo pelos Estados Unidos, e renovam a assertiva de alguns teóricos sobre o fato de que a riqueza mundial seria oligárquica, pois não importa o grau de inovação tecnológica no futuro, a exploração humana parece persistir, pelo menos nas diegeses. As tecnologias destinadas às transformações corporais estão à disposição daqueles que podem pagar por elas. Questionamos se nas ruas de *Blade Runner*, que mostram uma população decadente, observou-se algum progresso material, como o colocado na família que compra Andrew ou David. Assim, é possível considerar que tal progresso técnico e científico está acessível àqueles que podem pagar, destituindo o conjunto da sociedade de certas "promessas e benesses".

Por outro lado, a assimilação das promessas de cidadania e felicidade pelo consumo não são o fator predominante observados nos filmes, pois não se trata simplesmente de aceitar e imitar a roupa de Grace, Susan e Mônica, ou os sapatos de Spooner, ou os produtos de

suas casas, mas, sobretudo, está em questão uma forma de sentir, de ver e de pensar que projeta uma semelhança entre o mundo assistido e o mundo que o espectador vivencia. É como se o pensamento, a capacidade criativa, a utopia e o desejo de transformação fossem engessados de dentro para fora numa situação compartilhada ou comum. Isso foi estendido ao máximo, na catarse da Flesh Fair de *I. A.,* ou ainda, na aceitação pública da humanidade de Andrew, ou na mudança de ideia de Spooner em relação a Sony a ponto de aquele ser considerado pela máquina um potencial líder, que para nossa análise seria mais o disseminador de uma ideologia liberal do que um líder revolucionário.

O público consumidor dos filmes aqui analisados poderiam sair para suas casas cada vez mais superfamiliarizados não apenas com o incessantemente apregoado *american way of life*, mas também com modos de perceber a vida cada vez mais identificados com formas sociais que, por serem históricas, não deveriam ser naturalizadas e universalizadas.

Existem valores veiculados pelos filmes que orientam pensamento e ação a seguirem as mesmas saídas propostas para os conflitos estabelecidos nas películas. Essas saídas, por sua vez, atendem às expectativas de preservação do *status quo*, isto é, as saídas individuais (alienação religiosa, busca pelo conto de fadas, satisfação pessoal por meio do consumo e de suas promessas de felicidade instantânea) em detrimento do pensar e do agir coletivos. Os ideais de conduta, de aparência, o temor pelo Estado, o endeusamento dos poderes policias, a fé nas instituições públicas, a crença em seres sobrenaturais que poderiam "salvar" o planeta da destruição, enfim, uma série de orientações que expressam a paralisia crítica das narrativas e de suas sociedades sem oposição.

Valores sociais

Por outro lado, entende-se que, apesar de os filmes especularem sobre supostos avanços tecnicocientíficos em cenários pós-modernas, lembramos com Xavier que cada filme pede sua crítica e aqui a tônica

dos filmes são as transformações pelas quais passam as instituições mais relevantes para a organização social, sobretudo a família.

A fim de valorizar a família, em *HBC* robôs que mais parecem humanos idealizados foram criados. Com a fragmentação da família, o homem é revelado numa perspectiva individualista em *Eu, Robô*, vivendo isolado em meio à multidão das grandes cidades, e a narrativa cria um robô capaz de expressar solidariedade, como Sony.

As divulgações científicas nos filmes abordam novas promessas de satisfação pessoal que buscam legitimidade em todos os seguimentos sociais. Temas como ciência médica aliada a sistemas mecânicos, robótica, bioengenharia e uma infinidade de disciplinas científicas voltadas para a área técnica e de transformação do corpo humano, contudo, não têm seus recursos voltados para o conjunto da sociedade e estão a cargo de grupos empresariais, demonstrando a perigosa aliança entre ciência e mercado, que orientaria, sem considerar a relevância social, a escolha de determinadas pesquisas em detrimento de outras menos lucrativas.

A popularização das novas tecnologias percorrem desde a família rica de *HBC* até a pobre Gigi de *Eu, Robô*, passando pela bem sucedida vida de Henry e Mônica, de *I. A.* Porém, as promessas de felicidade estão acessíveis apenas para aqueles que podem pagar o alto custo de seus produtos. São narrativas que dispensam o debate social em torno dessas questões, uma vez que esses discursos fílmicos atuam no sentido de naturalizar o progresso técnico como se fosse algo irrefreável e não fruto de alternativas históricas.

Nesses filmes, o uso de robôs é sintoma da euforia pós-moderna pela tecnociência. Num primeiro plano, verificou-se que os filmes escolhidos podem servir de vitrines para as diversas pesquisas sobre biotecnologia e transformação do corpo humano que estão em curso nos grandes centros de pesquisa espalhados pelo mundo, e, dessa forma, o público é familiarizado com essas diferentes temáticas e passa a legitimar essas pesquisas.

Tensão entre modernidade e pós-modernidade

Uma característica do pós-modernismo que esses filmes incorporam é a euforia *high tech* própria desse período, num jogo de "possibilidades" futuras que foram apresentadas como "tendências do nosso tempo" na área médica, na robótica, nas questões familiares e até mesmo na problemática ambiental citada em *I. A.* e em *Eu, Robô*. Essas ideias promovem o que Jameson (1995, p.291) aponta como sendo a "modificação de nossa percepção das coisas a ponto de incluir suas 'tendências' e nossa forma de ler o tempo quase como uma exploração de probabilidades complexas".

Martins (2004, p.234) falou do "cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir" e pontuou que, no que diz respeito à ideologia, a maioria dos filmes de ficção científica é de nacionalidade estadunidense, suas narrativas são estruturadas a partir de categorias oferecidas pela língua inglesa e seus discursos reafirmam o ideário nacionalista americano, em que aos outros são atribuídos os papéis de invasores, monstruosidades ou alienígenas, isto é, encarnações de toda malignidade. Isso foi útil para compreendermos as expressões ideológicas e como os três filmes em análise se inserem no contexto de capitalismo globalizado, com narrativas que falam para um mundo globalizado não apenas em termos de relações comerciais, mas também em termos de comunicações globais e instantâneas.

Superfamiliarizar o público com mudanças na sociedade de mercado e consumo, aceitas sem questionamento, dizer que haverá mudanças significativas nas áreas médica e da robótica para aqueles que poderão pagar por elas, dizer que apesar da problemática ambiental teremos robôs para fazer o trabalho subalterno e que nos fixaremos nas cidades não atingidas pela elevação dos níveis dos mares, não nos permite pensar a mudança dessa estrutura social baseada na produção capitalista e na sociedade de classes. Classes, aliás, fragmentadas em mil pedaços na sociedade de sensibilidade pós-moderna.

Nesse sentido, esses filmes solidificam visões superficiais da história, pois não oferecem a menor noção de processo, bloqueando a visão global de que o futuro pode ser construído de maneira diferente do

presente, ou ainda, que ele pode ser radicalmente transformado. Esses filmes inculcam a ideia de um presente perpétuo no qual as relações são as mesmas de tempos anteriores, visto que mesmo que brotem algumas sementes do tempo atual, estaríamos efetivamente superfamiliarizados e superexpostos à continuidade do *status quo* – ainda que este permita algumas modificações, como foi mostrado nas alterações físicas e sociais por que passaram as mulheres e os homens apresentados nos filmes, mas que, nem de longe, rompem com a estrutura dessa sociedade. As formas de organização social são as mesmas, assim como a de produção e de sistema legal. Os filmes analisados impõem uma ideia de que a sociedade não pode deixar de avançar por meio das pesquisas científicas e nem mudar a atual estrutura social.

O medo do empobrecimento, típico da classe média estadunidense, fica subentendido no excesso de robôs realizando trabalhos braçais – esses trabalhos são historicamente considerados subalternos ou inferiores nessa sociedade. Por outro lado, os robôs passariam a exercer trabalhos cada vez mais complexos, em alusão à substituição cada vez mais abrangente do trabalho humano e, consequentemente, ameaçando outros postos de trabalho. Em *I.A.*, muitos ex-trabalhadores são vistos circulando à margem do sistema capitalista, vivendo nas beiradas, quase na ilegalidade e são vítimas de todo tipo de política pública voltada para sua redução – lembramos que as imagens iniciais de *I. A.* citam um amplo controle de natalidade que foi implantado dada a escassez de recursos naturais, e a mão de obra humana, tornada obsoleta, teria sido substituída pelo amplo uso de robôs.

O tempo narrativo de *I. A.* é, sem dúvida, após *2001 – Uma odisseia no espaço*, um dos mais longos que se narrou no cinema (a história atravessa milhares de anos). Observamos em *I. A.* que o planeta Terra entra em uma nova era glacial sem, contudo, sofrer alguma alteração na estrutura da sociedade capitalista. Isso representa a naturalização de um sistema que é histórico, ou ainda, a transformação desse período histórico num presente perpétuo sugere não apenas a superfamiliarização, mas também a naturalização de uma situação histórica de classe que, segundo o filme, não mudará de forma alguma, embora tolere algumas transformações necessárias à própria manutenção desse estado de coisas.

Homens *versus* máquinas

Em *Eu, Robô,* Spooner, ao mesmo tempo em que odeia os robôs, reproduzindo o antigo discurso ludista, segundo o qual essas máquinas chegaram para suplantar os seres humanos, também foi salvo pela tecnologia que produz robôs. Aqui os benefícios da tecnologia também se estenderiam àqueles que são mais úteis ao aparelho estatal. Quanto já teria custado ao Estado o treinamento de um policial jovem como Spooner e quanto custaria a vida de uma menina que ainda estava no período de formação, isto é, consumindo os recursos naturais e necessitando de apoio em vez de dar retorno como o policial? Essas estatísticas fariam parte da escolha embutida no "cérebro positrônico" daquele robô, que calculara as possibilidades que ambos tinham de sobreviver. Entretanto, nas imagens, vemos uma menina sem ferimentos aparentes e com força para gritar por ajuda, enquanto Spooner estava semidesmaiado dada a gravidade de seus ferimentos. Talvez o grande trauma de Spooner fosse seu conhecimento sobre o valor que cada vida deveria ter nessa sociedade de interesses puramente comerciais. Ele diz ter ouvido dos familiares da menina que ela, ainda aos doze anos, queria ser dentista. Para ele a menina deveria ser salva porque também tinha planos de servir com seu trabalho àquela sociedade.

Vieira (2003) diz que o cinema de ficção científica aponta importantes questões a respeito de algumas ansiedades contemporâneas, especialmente aquelas alimentadas pela nossa habilidade na criação de novas formas de vida ou nos estudos sobre decodificação dos genomas.

Os filmes evidenciam não apenas o poderio bélico, econômico ou informacional dos Estados Unidos, mas também o poderio ideológico fortemente delineado nas películas: o modo de viver de um povo, sua maneira de pensar, de educar, de se relacionar com a família e demais pessoas. Como pontua Harvey (2005, p.53), os Estados Unidos procuraram projetar no exterior o pró-americanismo, atacando os valores europeus "decadentes" e promovendo os valores americanos e sua cultura como algo "superior". "O imperialismo cultural tornou-se importante arma na luta para afirmar a hegemonia geral. Hollywood, a música popular, formas culturais e até movimentos políticos intei-

ros, como o dos direitos civis, foram mobilizados para promover o desejo de emular o modo americano de ser". Tema caro aos Estados Unidos, o consumismo permeia todos os filmes analisados. Segundo Harvey (ibidem, p.64), o consumismo sempre foi a base da paz social nos Estados Unidos: "O consumismo, a regra de ouro da paz interna dos Estados Unidos, sofreu uma expansão em níveis estonteantes tanto no país como em outros centros do capitalismo avançado".

As películas também nos mostraram que a tecnologia poderia ser voltada para o controle das ações humanas. Num país de tradição bélica como os Estados Unidos, trancar bem as portas, portar armas, ser vigiado por câmeras e estar sempre sujeito à identificação faz parte da "democracia" local e é transmitido ao mundo por meio de filmes que carregam, além de cenários futuristas, o modo de ser americano, cuja meta é ser assimilado, desejado e respeitado. Amor, bom comportamento, trabalho árduo, patriotismo são as maneiras norte-americanas de equalizar os conflitos inerentes às relações humanas. A respeito da fé no progresso e nas instituições estabelecidas, as narrativas legitimam certos tipos de conhecimento e, consequentemente, certos tipos de poder.

Esses filmes repercutem, ainda que em roupagem pós-modernista, aquilo que a sociedade estadunidense tem reafirmado desde a década de 1950 e que, segundo Purdy (2008, p.232), a indústria cultural vem ao longo dos anos reforçando como "atitudes homogêneas brancas e acauteladas em favor do capitalismo, do consumo e da conformidade social".[1]

---

1 Conforme explica esse autor, "em 1962, 90% das famílias tinham uma televisão e a indústria cultural desempenhava papel crucial na disseminação do consumismo e do apoio aos valores sociais e culturais do capitalismo americano. Os mais populares seriados de televisão – *Papai sabe tudo, Eu amo Lucy* e *As aventuras de Ozzie e Harriet* – glorificavam o modelo de família nuclear americana e o 'jeito americano de viver'. Muitas das ofertas culturais de Hollywood na década também celebraram as virtudes do capitalismo americano. *Sindicato de ladrões* (1954), do diretor Elia Kazan, que denunciou pessoalmente 'comunistas' de Hollywood ao governo, conta a história de corrupção num sindicato de estivadores, uma alegoria sobre os supostos perigos do protesto social. Os jornais e as revistas de grande circulação, bem como as produções intelectuais convencionais da época, elogiavam o bem-estar do país, o suposto 'fim da ideologia' e o triunfo dos valores do mercado capitalista" (Purdy, 2008b, p.232-3).

Os filmes são tão antagônicos que podem oferecer modelos de conduta para filhos como a do robô David de *I. A.*, em contraposição ao orgânico e problemático Martin; pode apregoar a doçura, ilusão e alienação de Amanda, que se apaixona pelo robô e pela tecnologia que esse expressa, contra a mal-educada, porém realista Grace, que se mantém resistente em aceitar a ideia de ter que tratar um robô como um ser humano. Ou ainda, nos apresentar um robô tão humanizado como Sony, com características mais humanas que as de seus perseguidores policiais, cuja racionalidade e sincronia de movimentos militares são mais automatizadas do que as das próprias máquinas.

Nesse sentido, a teoria de Adorno (1994, p.104) sobre o antagonismo nos filmes nos foi válida nesta análise. Embora os filmes mostrem modelos de conduta baseados sempre no dualismo bem *versus* mal, o que subjaz na superfície de cada personagem é o antagonismo, a rivalidade entre aquilo que se propõe. "Ao buscar atingir as massas, até mesmo a ideologia da indústria cultural acaba sendo tão antagônica quanto a sociedade para a qual ela é destinada. Ela contém antídoto de suas próprias mentiras. Nada além disso se poderia invocar para a sua salvação".

Se pensarmos com Adorno (ibidem, p.104) que "através da seleção dos objetos, tais filmes infiltram no objeto que foi depurado de sentido subjetivo, aquele sentido contra o qual se haviam voltado", podemos imaginar que as armas e os robôs representam nesses filmes a tecnologia acumulada na sociedade norte-americana, ou ainda, o progresso técnico e material que faz com que Hollywood obtenha primazia na produção de filmes de ficção científica. Pois obviamente não seria possível, ou soaria *fake* aos Makhmalbaf,[2] por exemplo, produzir um filme de *sci-fi* no contexto de seus filmes iranianos. Esses, por sua vez, se aproximam da ausência de progresso técnico e científico com dramas sociais saturados de dominação religiosa explícita.

2 Os Makhmalbaf (entre eles os mais conhecidos: Mohsen e sua filha Samira) são cineastas iranianos premiados por filmes que apresentam questões importantes do mundo oriental, seja em sua relação com o ocidente seja com críticas ao regime dos talibãs. Para mais informações: <http://www.imdb.com/find?q=makhmalbaf&s=all>. Acesso em: 18 de outubro de 2012.

O cinema aqui exposto não trabalha apenas com os comportamentos ideais, têm ainda os comportamentos considerados indesejáveis pelos narradores. A indisciplina de Grace, a inadaptação de Martin, a curiosidade de Sony, a irreverência de Spooner, esses e outros modelos são apresentados ao espectador para exemplificar o que é indesejável nessa sociedade. Por outro lado, foram mostradas as formas de comportamento esperado, como o do trabalhador ideal no personagem de Andrew ou da jovem e sonhadora como Amanda. Ou ainda as transformações por que passam as mulheres "produtivas", como a doutora Susan Calvin ou a artista Portia, que, apesar da independência financeira, precisam da companhia masculina em inúmeras situações.

Como pontua Adorno, esses são "cânones inconscientes" daquilo que os espectadores não devem querer seguir. Para essa leitura, Grace, Martin, Galatea, os empresários e alguns outros personagens são antimodelos, muitas vezes estigmatizados nos filmes para serem indesejados pelo público. Ora, será que não nos identificaríamos com a postura de Grace e sua negação do robô reificado se ela nos fosse apresentada com voz ponderada, cabelo penteado, roupas elegantes em tons sóbrios e gestos sutis?

Esses filmes fazem parte do momento histórico e, ao mesmo tempo em que podem ser considerados originais em sua forma, ainda fazem parte da expansão do capitalismo pelo mundo. A (nova) roupagem como ficção científica pós-moderna é a tentativa de nos desviar da realidade, ocultando suas contradições, mantendo suas aparências e equalizando suas tensões com fantasia e todo tipo de alienação humana. Estaríamos imersos no espaço pós-moderno e contaminados com seus termos ainda pouco precisos. Não se trata de desqualificá-lo moralmente. Antes, devemos ser capazes de identificá-lo como um movimento histórico do capitalismo tardio em sua mutação fundamental na esfera da cultura, da qual os três filmes estudados fazem parte.

Referências bibliográficas

ADORNO, T. W. Notas sobre o filme. In: COHN, G. (Org.). *Adorno:* sociologia. São Paulo: Editora Ática, 1994.

________. *Prismas:* crítica cultural e sociedade. Trad. Augustin Wernet e Jorge M. B. de Almeida. São Paulo: Editora Ática, 1986. (Série Temas, v.64)

ANDERSON, P. *As origens da pós-modernidade*. Trad. Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1999.

ARAÚJO, H. R. de. (Org.). *Tecnociência e cultura:* ensaios sobre o tempo presente. São Paulo: Estação Liberdade, 1998.

ARONOWITZ, S. Pós-modernismo e política. In: HOLLANDA, H. B. (Org.). *Pós-modernismo e política*. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

BAPTISTA, M.; MASCARELLO, F. (Orgs.). *Cinema mundial contemporâneo*. Campinas: Papirus, 2008. (Coleção Campo Imagético)

BAUDRILLARD, J. *A sociedade de consumo*. Trad. Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 2007.

________. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Editora Relógio D'Água, 1991.

BAVCAR, E. O corpo, espelho partido da história. In: NOVAES, A. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, 175-91.

BERGAN, R. *Guia ilustrado Zahar de cinema*. Trad. Carolina Alfaro. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2007.

BERLINGUER, G. A ciência e a ética da responsabilidade. In: NOVAES, A. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.191-212.

BRANDÃO, C. A. L. O corpo do Renascimento. In: NOVAES, A. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.275-298.

BRETON, D. Le. Adeus ao corpo. In: NOVAES, A. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das letras 2003, p.123-137.

CASTORIADIS, C. *As encruzilhadas do labirinto II:* o mundo fragmentado. Trad. Rosa Maria Boaventura. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

CHARTIÉR, J. P.; DESPLANQUES, R. P. A significação de um filme. In: CHARTIÉR, J. P. *Iniciação ao cinema.* Trad. Marta Bittencourt. 2.ed. Rio de Janeiro: Editora Agir, 1958.

COLI, J. O sonho de Frankenstein. In: NOVAES, A. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.299-316.

COLLODI, C. *As aventuras de Pinóquio*. Trad. Áurea Marin Burocchi. São Paulo: Paulinas, 2004.

CONNOR, S. *Cultura pós-moderna:* introdução às teorias do contemporâneo. São Paulo: Loyola, 1993.

COSTA, A. *Compreender o cinema*. Trad. Nilson Moulin Louzada. Rio de Janeiro: Globo, 1987.

COSTA, J. F. *Sem fraude nem favor:* estudos sobre o amor romântico. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. Lisboa: Fernando Ribeiro de Mello/ Edições Afrodite, 1972.

DOMINGUES, D. (Org.). *A arte no século XXI:* a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora Unesp, 1997.

DUPAS, G. *O mito do progresso:* ou o progresso como ideologia. São Paulo: Editora Unesp, 2006.

EAGLETON, T. *As ilusões do pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

FERNANDES, L. E.; MORAIS, M. V. de. Os EUA no século XIX. In: KARNAL, L. et al. *História dos Estados Unidos:* das origens ao século XXI. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2008, p.99-172.

FRANCASTEL, P. *A realidade figurativa*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

GARRAFA, V. Bioética e manipulação da vida. In: NOVAES, A. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.213-226.

GIDDENS, A. As consequências da modernidade. Trad. Raul Fiker. – São Paulo: Editora Unesp, 1991.

GOFFMAN, E. *Estigma:* notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. 4.ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan, 1988.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade.* Trad. Tomaz T. da Silva e Guacira L. Louro. 7.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

HARVEY, D. *Condição pós-moderna*. 13.ed. São Paulo: Loyola, 2004.

________. *O novo imperialismo.* 2.ed. São Paulo: Loyola, 2005.

HASSAN, I. Fazer sentido: as atribuições do discurso pós-moderno. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, n.24, mar. 1998.

HAWKING, S. *O universo numa casca de noz*. São Paulo: Arx, 2001.

HOBSBAWM, E. *A era dos extremos:* o breve século XX (1914-1991). São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUYSSEN, A. Mapeando o pós-moderno. In: HOLLANDA, H. B. (Org.). *Pós-modernismo e política*. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

HUTCHEON, L. *Poética do pós-modernismo:* história, teoria, ficção. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1988.

JAMESON, F. *Marxismo e forma:* teorias dialéticas da literatura no século XX. Trad. Iumna M. Simon (Coord.), Ismail Xavier, Fernando Oliboni. São Paulo: Hucitec, 1985.

________. *O inconsciente político:* a narrativa como ato socialmente simbólico. Trad. Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Editora Ática, 1992.

________. *Espaço e imagem:* teorias do pós-moderno e outros ensaios de Fredric Jameson. Org. e trad. Ana Lúcia Almeida Gazolla. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1994.

________. *As marcas do visível*. Trad. Ana Lúcia de Almeida Gazolla, João Roberto Martins Filho, Klauss Brandini Gehardt, Marcos Soares, Neide Aparecida Silva, Regina Thompson, Roneide Venâncio Majer. Rio de Janeiro: Graal, 1995.

________. *As sementes do tempo*. Trad. José Rubens Siqueira. São Paulo. Editora Ática, 1997.

________. *Pós-modernismo:* a lógica cultural do capitalismo tardio. Trad. Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 2000.

________. *A cultura do dinheiro:* ensaios sobre a globalização. Petrópolis: Vozes, 2001.

________. *Modernidade singular*. Trad. Roberto F. Valente. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

JAPIASSU, H.; MARCONDES, D. *Dicionário Básico de Filosofia*. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.

KARNAL, L. et al. *História dos Estados Unidos:* das origens ao século XXI. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2008.

KEHL, M. R. As máquinas falantes. In: NOVAES, A. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.243-260.

LABAKI, A. (Org.). *O cinema dos anos 80*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

LIMA, L. V. F de. Americanismo e fordismo em *Tempos modernos*. DEL ROIO, M. (Org.). In: *Trabalho, política e cultura em Gramsci:* os 70 anos da morte de Gramsci. Marília: Oficina Universitária Unesp, 2007.

LUKÁCS, G. Narrar ou Descrever? Trad. Giseh Vianna Konder. In: ________. *Ensaios sobre Literatura*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

LYOTARD, J. F. *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1990.

MAIA, A. C. Biopoder, biopolítica e o tempo presente. In: NOVAES, A. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.77-108.

MANEVY, A. Hollywood: a versatilidade do gênio do sistema. In: BAPTISTA, M.; MASCARELLO, F. (Orgs.). *Cinema mundial contemporâneo*. Campinas: Papirus, 2008. (Coleção Campo Imagético)

MARCOLIM, N. Cinema exibido. In: *Revista Fapesp on line*, n.155, jan. 2009. Disponível em: <http://revistapesquisa2.fapesp.br/extras/imprimir.php?id=3739&bid=1>. Acesso em: setembro de 2012.

MARCUSE, H. *A ideologia da sociedade industrial*. Trad. Giasone Rebuá. 3.ed. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1969.

MARTINS, A. F. *Saudades do futuro:* o cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir. Brasília, 2004. Tese (Doutorado em Sociologia) – Universidade de Brasília.

MARX, K. *O capital:* crítica da economia política. Trad. Reginaldo Sant'Anna. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

MELEIRO, A. (Org.). *Estados Unidos*. São Paulo: Escrituras Editora, 2007. (Col. Cinema no mundo: indústria, política e mercado, v.IV)

MENEZES, P. R. A. de. *À meia luz:* cinema e sexualidade nos anos 70. São Paulo: Editora 34, 2001.

________. Cinema: imagem e interpretação. *Tempo Social – Revista de Sociologia da USP*, São Paulo, v.8, n.2, p.83-104, out. 1996.

________. *Blade Runner* – entre o passado e o futuro. *Tempo Social – Revista de Sociologia da USP*, São Paulo, v.11, n.1, p.137-56, maio 1999.

NOVAES, A. A ciência no corpo. In: ________. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.7-14.

ORTEGA, F. *O corpo incerto:* corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

PARAIRE. P. *O cinema de Hollywood*. Trad. Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PRADO, D. *O que é família*. São Paulo: Brasiliense, 1981.

POSTMAN, N. A ideologia das máquinas: a tecnologia do computador. *Revista Comunicação & Política*, Rio de Janeiro, v.III, n.1, jan.-abr. 1996, p.134-45.

PURDY, S. O século americano. In: KARNAL, L. et al. *História dos Estados Unidos:* das origens ao século XXI. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2010, p.173-274.

RANIERI, J. *A câmara escura:* alienação e estranhamento em Marx. São Paulo: Boitempo Editorial, 2001.

RIBEIRO, R. J. Novas fronteiras entre a natureza e cultura. In: NOVAES, A. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.15-36.

RIFKIN, J. *O século da biotecnologia:* a valorização dos genes e a reconstrução do mundo. Trad. Arão Sapiro. São Paulo: Makron Books, 1999.

ROSSI, T. C. Cinema no amor contemporâneo: a (re)construção social de um sentimento na cultura de massas. *RBSE – Revista Brasileira de Sociologia da Emoção*, v.7, n.20, p.221-63, ago. 2008.

ROUANET, S. P. Do homem-máquina ao homem-genoma. *Folha de S.Paulo*, Caderno Mais!, São Paulo, maio 2001.

________. O homem-máquina hoje. In: NOVAES, A. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.37-66.

SIBILIA, P. *O homem pós-orgânico:* corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SORLIN, P. *Sociología del cine:* la apertura para la historia de mañana. Trad. Juan José Utrilla. México: Fondo de Cultura Económica, 1985.

SCHRAMM, F. R.; REGO, S.; BRAZ, M.; PALÁCIOS, M. (Orgs.). *Bioética, riscos e proteção*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ; Editora Fiocruz, 2005.

SUPPIA, A. L. P. de O. *A metrópole replicante:* de *Metrópolis* a *Blade Runner*. Campinas, 2002. Tese (Mestrado em Linguística), Universidade de Campinas.

________. A divulgação científica contida nos filmes de ficção. *Cienc. Cult.*, São Paulo, v.58, n.1, jan.-mar. 2006. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252006000100024&script=sci_arttext>. Acesso em novembro de 2008.

TEIXEIRA, J. de F. *O que é inteligência artificial*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

TOLENTINO, C. A. F. Até o fim do mundo: o cinema em busca de si na era da imagem. *Cadernos da FFC,* Marília, v.6, n.1, p.167-80, 1997.

________. *Sobre a arte como atitude intelectiva*. Texto apresentado para exame de qualificação junto ao IFCH/Unicamp, mimeo., 1995.

TRINCA, T. P. *O corpo-imagem na "cultura do consumo":* uma análise histórico-social sobre a supremacia da aparência no capitalismo avançado. Marília,

2008. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Disponível em: <http://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/CienciasSociais/Dissertacoes/trinca_tp_ms_mar.pdf>.

VIEIRA, J. L. Anatomias do visível: cinema, corpo e a máquina da ficção científica. In: NOVAES, A. (Org.). *O homem-máquina:* a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.317-44.

XAVIER, I. *O discurso cinematográfico:* a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

________. Cinema: revelação e engano. In: NOVAES, A. (Org.). *O olhar*. São Paulo: Companhia da Letras, 1988, p.367-83.

________. *O cinema brasileiro moderno.* São Paulo: Paz e Terra, 2001.

________. *O olhar e a cena.* São Paulo: Cosac Naify, 2003a.

________. Do texto ao filme: a trama a cena e a construção do olhar no cinema. In: PELLEGRINI, T. et al. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Editora Senac/Instituto Itaú Cultural, 2003b, p.61-89

________. *Sertão Mar:* Glauber Rocha e a estética da fome. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Anexos
Ficha técnica dos filmes estudados

Eu, Robô (EUA 2004)

Título Original: *I, Robot*
Tempo de duração: 115 minutos
Estúdio: 20th Century Fox
Direção: Alex Proyas
Roteiro: Jeff Vintar e Akiva Goldsman, baseado na obra de Isaac Asimov, *I, Robot* (1950)
Produzido por: Laurence Mark, John Davis, Topher Dow e Wyck Godfrey
Produtores Executivos: Will Smith e James Lassiter
Desenho de Produção: Patrick Tatopoulos
Montagem: Richard Learoyd, Armen Minasian e William Hoy, A.C.E.
Coprodutor: Steven R. McGlothen
Música: Marco Beltrami
Supervisor de Efeitos Visuais: John Nelson
Figurinos Elizabeth Keogh Palmer
Efeitos Especiais: John Nelson
Elenco: Will Smith (Detetive Del Spooner); Bridget Moynahan (Dra. Susan Calvin); Alan Tudyk (Sonny); James Cromwell (doutor Alfred Lanning); Bruce Greenwood (Lawrence Robertson); Chi McBride (Tenente John Bergin); Fiona Hoga (VIKI)

Inteligência artificial (EUA, 2001)

Título Original: *Artificial Intelligence*
Tempo de duração: 146 minutos
Estúdio: Dream Works SKG, Warner Bros.,
Stanley Kubrick Productions
Distribuidora: Dream Works Distribution L.L.C. e Warner Home Vídeo
Direção: Steven Spielberg
Roteiro: Steven Spielberg, baseado no livro de Brian Aldriss, *Super-Toys Last All Summer Long* (1969)
Produção: Bonnie Curtis
Música: John Williams
Direção de Fotografia: Janusz Kaminski
Desenho de Produção: Rick Carter
Direção de arte: Tom Valentine
Figurino: Bob Ringwood
Edição: Michael Kahn
Efeitos Especiais: Industrial Light & Magic
Elenco: Haley Joel Osment (David); Jude Law (Gigolô Joe); William Hurt (Professor Hobby); Jake Thomas (Martin Swinton); Sam Robarts (Henry Swinton); Frances O'Connor (Mônica Swinton); Jack Angel (Teddy [voz]); Robin Williams (*voice over* e Doutor Saber)

O homem bicentenário (EUA, 1999)

Título Original: *Bicentennial Man*
Tempo de duração: 130 minutos
Estúdio: Columbia Pictures/
Touchstone Pictures
Distribuidora: Buena Vista Pictures
Direção: Chris Columbus
Roteiro: Nicholas Kazan baseado num conto de Isaac Asimov (The Positronic Man).
Produção: Michael Barnathan, Chris Columbus, Gail Katz, Laurence Mark, Neal Miller, Wolfgang Petersen, Mark Radcliffe
Música: James Horner

Direção de Fotografia: Phil Meheux
Desenho de Produção: Norman Reynolds
Figurino: Joseph G Ausili
Edição: Nicolas de Toth e Neil Travis
Efeitos Especiais: Dream Quest Images
Elenco: Robin Willians (Andrew); Sam Neill (Sir Richard Martin); Amanda Martin (Little Miss); Embeth Davidtz (Portia Charney); Hallie Kate Eisenberg (Amanda [com 7 anos]); Lindze Letherman (Grace Martin [com 9 anos]); Angela Landis (Grace Martin [adulta]); Wendy Crewson (Ma'am Martin); Oliver Platt (Rupert Burns); Bradley Whitford (Lloyd Charney); Kiersten Warren (Galatea Stephen Root); Dennis Mansky (empresário da NorthAm Robotics); John Michael Higgins (Bill Feingold [advogado do Martin])

Este livro discute três obras cinematográficas de ficção científica – *O homem bicentenário* (1999), *Inteligência artificial* (2002) e *Eu, Robô* (2005) – unidas pelo discurso comum sobre a transformação técnico-científica do corpo humano. Esses filmes apresentam ao público questões bioéticas ligadas às pesquisas nas áreas de robótica, sistemas operacionais, criogenia, eugenia, bioengenharia, biotecnologia e seus usos em seres humanos.

Lilian Victorino analisa de que modo esses filmes levam discursos científicos ao conhecimento popular e quais valores ou ideologias norteiam o pensamento social nas narrativas: importa entender não apenas qual história o filme conta, mas, sobretudo, como essa história é apresentada.

Ver e refletir sobre essas obras são pontos de partida para recontar as histórias apresentadas; problematizar o que pode parecer natural para os espectadores é a intenção deste livro.

Lilian Victorino é bacharel e licenciada em Ciências Sociais pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Unesp) com estudos sobre Sociologia e Cinema. Concluiu mestrado na mesma instituição em 2009 e atualmente é doutoranda em Sociologia pela Universidade de São Paulo (USP).